การพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ ด้วยภาพการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ

สารนิพนธ์

ของ

สายสมร เอี่ยมอ่องกิจ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา

เมษายน 2552

การพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ ด้วยภาพการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ

สารนิพนธ์
ของ
สายสมร เอี่ยมอ่องกิจ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา
เมษายน 2552
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ ด้วยภาพการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ

บทคัดย่อ

ของ

สายสมร เอี่ยมอ่องกิจ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา
เมษายน 2552

สายสมร เอี่ยมอ่องกิจ. (2552). *การพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน. สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ.* สารนิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขจรศรี ชาติกานนท์.

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ จำนวน 50 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ใช้ระยะเวลาในการทดลองจำนวน 18 คาบ คาบละ 50 นาที ดำเนินการทดลองโดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ Randomized One-Group Pretest – Posttest Design

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ ชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การทดสอบค่าสถิติ t- test แบบ Dependent Sample

ผลการวิจัยพบว่า

1. ชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน มีประสิทธิภาพ 84.83 / 81.53

2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

THE DEVELOPMENT OF SELF-LEARNING PACKAGE ON "SUEKMAIYARAP", RAMAYANA THROUGH CARTOON FOR MATHAYOMSUKSA I STUDENTS, OF ASSUMPTION SAMUTPRAKARN SCHOOL

AN ABSTRACT

BY

SAISAMORN IEAMONGKIJ

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Secondary Education
at Srinakharinwirot University
April 2009

Saisamorn leamongkij. (2009). *The Development of Animated Self – learning Package on "Suekmaiyarap" Ramayana Through Cartoon for Mathayom Suksa I Students, Assumption College, Samutprakarn.* Master's Project, M.Ed. (Secondary Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor: Asst. Prof. Kachronsri Jatikananda.

The purpose of this reseach was to develop the animated self – learning package on "Suckmaiyarap" Ramayana through cartoon for mathayomsuksa I students, Assumption College, Samutprakarn.

The samples were 50 mathayomsuksa I students in the second semester of the 2008 academic year, at Assumption College, Samutprakarn. They were randomly selected by Cluter Random Sampling and were taught for eighteen fifty-minute periods. The Randomize One – Group Pretest-Posttest Design was used in the study.

The instruments were the animated self- learning package and the achievement tests. The data were statistically analyzed by t-test for Dependent Samples.

The results of this study indicated that:

1. The efficiency of the animated self- learning package on "Suekmaiyarap" Ramayana through cartoon was 84.83 / 81.53

2. The student' s achievement through the animated self- learning package on "Suekmaiyarap" Ramayana through cartoon was significantly increased after the experiment at the .01 level.

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบได้พิจารณาสารนิพนธ์เรื่องการพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ ของสายสมร เอี่ยมอ่องกิจ ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขจรศรี ชาติกานนท์)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร. ชุติมา วัฒนะคีรี)

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขจรศรี ชาติกานนท์)

..... กรรมการสอบสารนิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุมานิน รุ่งเรืองธรรม)

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

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.องอาจ นัยพัฒน์)
วันที่ เดือน พ.ศ. 2552

ประกาศคุณูปการ

การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไม่ได้หากผู้วิจัยมิได้รับคำแนะนำ คำปรึกษาและการแก้ไขตลอดระยะดำเนินการทำสารนิพนธ์ จากผู้ช่วยศาสตราจารย์สุมานิน รุ่งเรืองธรรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บังอร พานทอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขจรศรี ชาติกานนท์ รองศาสตราจารย์ดร.ชุติมา วัฒนะคีรี และรองศาสตราจารย์อัจฉรา สุขารมณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความเมตตากรุณาและความช่วยเหลือแก่ผู้วิจัยตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์กุณฑีรา บุญเลี้ยง ครูผู้เชี่ยวชาญการสอนวิชาภาษาไทย โรงเรียนราชวินิตมัธยม เป็นผู้จุดประกายในเรื่องการใช้บทเรียนการ์ตูนช่วยสรุปความในการเดินเรื่อง อันเป็นประโยชน์ในการทำวิจัยครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ ภราดาศักดา กิจเจริญ ผู้อำนวยการโรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา ผู้ให้การสนับสนุนและให้โอกาสผู้วิจัย อีกทั้งเป็นกำลังใจให้ความช่วยเหลือเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณ ภราดา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วินัย วิริยวิทยาวงศ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการมอบทุนการศึกษาของโรงเรียน ในการพัฒนาทางด้านวิชาการจนสำเร็จการศึกษาและเป็นกำลังใจในการศึกษาครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณครอบครัวและเพื่อนๆ ทุกคนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่เป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัยจนผ่านพ้นอุปสรรคการทำงาน และมีแรงใจในการศึกษา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาคุณแด่บิดามารดา คณาจารย์ ผู้รู้ทุกท่าน ที่ทำให้สารนิพนธ์เล่มนี้สำเร็จได้ด้วยดี

สายสมร เอี่ยมอ่องกิจ

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	**บทนำ**	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
	ความสำคัญของการวิจัย	4
	ขอบเขตการวิจัย	4
	นิยามศัพท์เฉพาะ	5
	กรอบแนวคิดการวิจัย	6
	สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า	6
2	**เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**	7
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียน	8
	ความหมายของชุดการเรียนด้วยตนเอง	8
	คุณค่าหรือประโยชน์ของชุดการเรียนด้วยตนเอง	9
	องค์ประกอบของชุดการเรียนด้วยตนเอ	11
	ขั้นตอนในการสร้างชุดการเรียนด้วยตนเอง	15
	ประเภทชุดการเรียนด้วยตนเอง	17
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนด้วยตนเอง	19
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์	21
	ความสำคัญของวรรณคดี	21
	ความมุ่งหมายในการสอนวรรณคดี	22
	ประวัติความเป็นมาของเรื่องรามเกียรติ์	26
	เรื่องย่อรามเกียรติ์	27
	เรื่องย่อตอนศึกไมยราพ	30
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดการเรียนด้วยตนเองด้วยภาพการ์ตูน	31
	ความหมายของการ์ตูน	31
	ประเภทของการ์ตูน	32
	ลักษณะของการ์ตูนที่ดี	36
	หลักเกณฑ์การเลือกการ์ตูนประกอบการสอน	37
	การเขียนการ์ตูนสำหรับประกอบการสอน	39
	งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้การ์ตูนประกอบการเรียนการสอนในประเทศและต่างประเทศ	42

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ **หน้า**

2 (ต่อ)

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 43

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 43

ประเภทของแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 43

หลักเกณฑ์เบื้องต้นในการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 44

กระบวนการสร้างแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 45

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 47

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 48

3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า 49

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 49

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 49

การเก็บรวบรวมข้อมูล 57

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล 57

4 ผลการศึกษาค้นคว้า 62

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ 62

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 62

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 62

5 สรุปและการอภิปรายผล 64

ความมุ่งหมายของการวิจัย 64

สมมติฐานของการวิจัย 64

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า 64

การดำเนินการทดลอง 65

การวิเคราะห์ข้อมูล 66

สรุปผลการวิจัย 66

การอภิปรายผล 66

ข้อเสนอแนะ 68

บรรณานุกรม 69

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก	77
ภาคผนวก ก	78
ภาคผนวก ข	80
ภาคผนวก ค	87
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์	111

บัญชีตาราง

ตาราง **หน้า**

1 แบบแผนการทดลอง 57

2 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนด้วยตนเอง เรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ ด้วยภาพการ์ตูน ตามเกณฑ์ 80/80 63

3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ ที่ได้รับการจัดการเรียนด้วยชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ ด้วยภาพการ์ตูน 63

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ **หน้า**

1 องค์ประกอบที่สำคัญของชุดการเรียนการสอน 13
2 แสดงการจัดลำดับภาพให้สอดคล้องกับหลักการอ่านและการเขียน 40

บทที่ 1
บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นมา เพื่อความเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ และเป็นสิ่งที่ใช้แสดงความคิดซึ่งเป็นนามธรรมให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ สื่อสารเรื่องราวของชาติ วัฒนธรรมแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่สะท้อนความเป็นไปของมนุษย์ผ่านทางสำนวนภาษาที่ต่างกันไปตามยุคสมัย

การศึกษาวรรณคดีไทยเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเยาวชน เพราะวรรณคดีเป็นสิ่งที่แสดงถึงวัฒนธรรมประจำชาติไทย ทั้งทางด้านสภาพสังคม ขนบธรรมเนียมประเพณีภูมิปัญญาไทย การแต่งกาย การเมืองและการปกครอง ความเจริญของสังคมนั้นๆ ตลอดจนความเป็นไปของคนรุ่นก่อน

สาเหตุที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนวิชาภาษาไทย เพราะว่าเกิดจากสาเหตุต่างๆ สรุปได้ดังนี้ ประการที่หนึ่ง หลักสูตรไม่สอดคล้องกับสภาพปัจจุบันที่สังคมมีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วซึ่งมีผลกระทบต่อการเรียนการสอนหลายด้าน ประการที่สอง ระบบบริหารของโรงเรียนมักให้ความสำคัญกับครูภาษาไทยน้อยกว่าวิชาอื่น เพราะเห็นว่าใครๆ ก็สอนได้จึงไม่หาแนวทางส่งเสริมครูภาษาไทยเท่าที่ควรทำให้ครูภาษาไทยขาดกำลังใจที่จะพยายามหาวิธีต่างๆ มาสอนนักเรียน ประการที่สาม ครูผู้สอนไม่มีเวลาที่จะฝึกฝนให้นักเรียนเกิดทักษะตามความต้องการของหลักสูตร ประการที่สี่ ขาดสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจสื่อการเรียนรู้ที่มีก็ไม่ทันสมัย ขาดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับสื่อ ประการที่ห้า เนื้อหาภาษาไทยเป็นองค์ความรู้ส่วนใหญ่นักเรียนจึงท่องจำหลักเกณฑ์ให้ถูกต้องจึงจะนำไปใช้ได้ ประการที่หก นักเรียนไม่เห็นความสำคัญของภาษาไทยมองว่ายากและไม่น่าสนใจ ประการสุดท้ายในการสอนวรรณคดี พบว่านักเรียนไม่สนใจที่จะอ่าน ไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ แปลยาก ไม่อยากอ่าน (เอกสารประกอบการสอนวิชาการสอนในโรงเรียนมัธยม: ม.ป.ป.)

จากรายงานการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาไทยพบว่า ปัญหาในการสอนวรรณคดีในชั้นประถมและมัธยมศึกษานั้นมีปัญหานักเรียนส่วนหนึ่งทำไม่ได้ นักเรียนไม่กล้าแสดงออก ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนยังต่ำกว่าเกณฑ์ (กระทรวงศึกษาธิการ, กองวิจัยทางการศึกษา. 2543: 75) สำหรับแนวทางในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้นั้นครูผู้สอนวิชาภาษาไทยส่วนใหญ่มักจะมีความเห็นสอดคล้องกันว่าควรปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน ผู้บริหารควรให้ความสำคัญกับวิชาภาษาไทยให้มากขึ้นโดยการอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ให้กับครูภาษาไทย จัดอบรมและให้ความรู้ในเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการพัฒนาการจัดทำสื่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนโดยเฉพาะการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี วรรณกรรม เนื่องจากนักเรียนชอบเนื้อหาของเรื่องแต่ไม่ชอบอ่านเอง เพราะเป็นคำกลอนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ แปลยาก ไม่อยากอ่าน แต่ชอบฟังครูเล่าเรื่องโดยเฉพาะเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งมักประสบปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้น่าสนใจ จะเห็นได้ว่า

การแก้ปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยขึ้นอยู่กับครูผู้สอน หากครูมีวิธีการที่ดีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และการพัฒนาสื่อวัสดุอุปกรณ์ให้น่าสนก็จะช่วยแก้ปัญหาได้ กุณฑีรา บุญเลี้ยง (2542: 29)

การปลูกฝังให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วรรณคดีตามวัยและตามความสามารถของแต่ละคน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากคุณค่าของวรรณคดีทุกด้านมากที่สุดตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นความสำคัญของวรรณคดีและวรรณกรรม จึงกำหนดให้มีการจัดทำสาระในมาตรฐานการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเป็นสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อให้เห็นคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

แม้ว่าหลักสูตรได้ให้ความสำคัญต่อการเรียนการสอนวรรณคดีดังที่กล่าวมาแล้วแต่สภาพการเรียนการสอนวรรณคดีในปัจจุบัน ยังประสบปัญหาหลายประการ เช่น ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของวรรณคดีไทย การศึกษาในแต่ละเรื่องที่กระทรวงกำหนดล้วนแต่มีคุณค่า และสนุก แต่ผู้เรียนไม่เข้าใจเนื้อหา การดำเนินเรื่อง ประกอบกับการแปลคำศัพท์ การถอดคำประพันธ์ไม่ได้ใจความที่ถูกต้อง เมื่อผู้เรียนศึกษาวรรณคดี วรรณกรรมใดๆ แล้ว ผู้เรียนต้องสามารถบอกเล่าอธิบายชี้แจงเรื่องราวหรือสรุป คืออ่านแล้วได้เรื่องได้ราว สามารถสรุปความ สรุปสาระของเรื่องได้ อีกประการหนึ่งที่เป็นสาเหตุแต่มีผลต่อการเรียนของผู้เรียนเป็นอย่างมากคือการจัดกระบวนการเรียนการสอนของครูผู้สอนที่ใช้รูปแบบยึดตัวครูเป็นหลัก ครูมักใช้สื่อการสอนไม่หลากหลาย ขาดสิ่งจูงใจในการเรียนกิจกรรมการเรียนการสอนไม่น่าสนใจ ทำให้นักเรียนมีเจตคติไม่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย ในการเรียนวิชาภาษาไทยจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องจัดกระบวนการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา เพื่อจะให้ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ สุจริต เพียรชอบ (2536: 11-12) จากปัญหาดังกล่าว การจัดการเรียนการสอนจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมให้นักเรียนอยากเรียน ตั้งใจเรียนและเกิดการเรียนรู้ ถ้าผู้สอนใช้วิธีการที่ดี และมีสื่อที่เหมาะสม ลออ การุณยวณิช; และคนอื่นๆ (ม.ป.ป: 44)

ในปัจจุบันครูผู้สอนมีการนำนวัตกรรมใหม่ๆมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น โดยพิจารณานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพการเรียนรู้ที่เป็นพื้นฐานสำหรับนวัตกรรมใหม่ๆ ที่นำมาใช้กันมีหลายรูปแบบ เช่น การจัดศูนย์การเรียน บทเรียนโมดูล บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการสอนมินิคอร์ส และชุดการเรียน อุษาวรรณ์ ปาลีย (2543: 2) เป็นต้น ชุดการเรียนด้วยตนเองเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนมากกว่าในชั้นปกติ ผู้เรียนจะเรียนแต่ละชุดเร็วหรือช้าตามความสามารถของตนเอง คือ ผู้เรียนที่เรียนรู้ได้ช้าก็สามารถเรียนได้แม้ใช้เวลามากกว่าโดยไม่ต้องแข่งขันกับผู้อื่น และผู้เรียนที่เรียนได้เร็วก็ใช้เวลาในการเรียนตามความสามารถโดยไม่ต้องรอคอยผู้อื่น สามารถเลือกสื่อการเรียน วิธีการเรียนและกำหนดเวลาที่จะประเมินผลด้วยตนเองได้ อัมพา อรุณพราหมณ์ (2539: 3) ด้วยรูปแบบการเรียนเป็นรูปแบบการเรียนรายบุคคลเป็นผู้นำตนเองและเป็นกระบวนการพัฒนาที่มุ่งเน้นคุณค่าของคนคือการตัดสินใจการตัดสินคุณค่าและการกระทำด้วยตนเองมีการจัดหน่วยการเรียนกระทำอย่างเป็นระบบ มีการใช้

สื่อการเรียนแบบสื่อประสมและการประเมินรายบุคคล เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ไม่นำไปเปรียบเทียบกับบุคคลหรือกลุ่มอื่น วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525: 17)

อีกประการหนึ่งการนำการ์ตูนมาช่วยในการเรียนการสอนมีประโยชน์สำคัญของสื่อการเรียนการสอนประเภทหนังสือการ์ตูนว่าในการเรียนการสอนที่ใช้สื่อการเรียนแบบหนังสือการ์ตูนสามารถลดเวลาที่ครูจะต้องยืนสอนหน้าชั้นลงได้มาก และเด็กสามารถเรียนรู้และฝึกฝนตนเองได้อย่างสนุกสนาน ชาวลิต ชำนาญ; และนิพนธ์ ศุขปรีดี อ้างถึงใน (จงกล แก่นเพิ่ม. 2528: 2) ได้กล่าวถึงผลสัมฤทธิ์ในการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนว่า ในการค้นคว้าเกี่ยวกับการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนพบว่า หนังสือการ์ตูนให้ผลการเรียนรู้ดีกว่า ให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนปกติ นอกจากนี้ ประชุมพร ธนูทอง (2527: 20) ยังได้กล่าวถึงคุณค่าของการ์ตูนต่อการเรียนการสอนอีกว่า การ์ตูนมีคุณค่าต่อการเรียนการสอน นักเรียนในชั้นต้นๆ หรือแม้แต่นักเรียนชั้นโตๆ ก็ชอบอ่านการ์ตูน การสอนโดยการใช้การ์ตูนเป็นสิ่งเร้ายังสร้างความสนุกสนานในการเรียนการสอน ทั้งยังเป็นแนวทางของกิจกรรมการสอนได้อย่างกว้างขวาง

ดั้งนั้นการนำหลักการพัฒนาสื่อการเรียนในรูปแบบภาพการ์ตูนในการเดินเรื่องมีตัวอักษรบรรยายประกอบ ภาพวาดหรือชุดของภาพวาดซึ่งแสดงเรื่องราวหรือเนื้อหาต่างๆนั้น การ์ตูนจึงน่าจะมีคุณค่าอย่างมากเมื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอน เพราะการ์ตูนมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเด็กได้ Pittman (1958: 250) และหนังสือการ์ตูนยังมีลักษณะธรรมชาติบางอย่างที่หนังสืออื่นไม่มี นั่นคือตอบสนองความชอบ ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียนในด้านการดำเนินพฤติกรรมและการผจญภัย การดำเนินเรื่องราวเป็นไปอย่างรวดเร็ว Larric (1964: 10-12) ในปัจจุบันการ์ตูนกลายเป็นนวัตกรรมสำหรับสร้างความเข้าใจ เพื่อการอธิบายเพื่อการสรุปและเป็นนวัตกรรมสำหรับเรื่องต่างๆ อีกมากมายที่ต้องการสื่อสารให้เกิดสิ่งที่ผู้เขียนการ์ตูนหรือผู้ต้องการใช้การ์ตูนเป็นสื่อนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในวงการต่างๆ ถวัลย์ มาศจรัส (2538: 30-35) สื่อการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ช่วยให้การสอนกับผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันให้บรรลุจุดประสงค์ในการเรียน ช่วยสร้างความสนใจในการเรียน สร้างเจตคติที่ดีแก่ผู้เรียนและทำให้เรียนด้วยความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวรรณคดีไทยต่อไป

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอนให้เกิดผลดี และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน

2. เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน ที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ 80/80

3. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้ชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน
2. เป็นแนวทางในการนำชุดการเรียนด้วยตนเองปรับปรุงการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป
3. ผลจากการศึกษาทำให้ได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนสูงขึ้น

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 6 ห้องเรียน รวมนักเรียน 300 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากโรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 1 ห้อง จำนวนนักเรียน 50 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้นคือ
   การเรียนโดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน
2. ตัวแปรตามคือ
   ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองจะเป็นการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ใช้เวลาในการทดลอง 18 คาบ คาบละ 50 นาที สัปดาห์ละ 4 คาบ รวม 5 สัปดาห์

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ เป็นเนื้อหาวรรณคดีไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ มีทั้งหมด 8 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1. ประวัติผู้แต่ง/ที่มา/จุดประสงค์
ชุดที่ 2. แผนผังคำประพันธ์
ชุดที่ 3. ประวัติตัวละครในเรื่อง
ชุดที่ 4 เนื้อเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ
ชุดที่ 5. คำศัพท์
ชุดที่ 6. คำไวพจน์
ชุดที่ 7. การอ่านและสะกดคำศัพท์
ชุดที่ 8. คุณค่าและข้อคิดที่ได้

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูนหมายถึง นวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง รูปแบบการให้ความรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและประกอบด้วยสื่อรูปแบบต่างๆ ที่ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตนเอง ภายในชุดการเรียนโดยมี คำชี้แจงในการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง เนื้อหา กิจกรรม เฉลยกิจกรรม แบบทดสอบ และภาพประกอบต่างๆ ในการเรียนรู้ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก และคอยให้คำปรึกษาเมื่อมีปัญหาขณะปฏิบัติกิจกรรมในชุดการเรียน ผู้เรียนจะศึกษาเนื้อหาที่เรียงลำดับจนถึงการประเมินผลและสามารถทราบข้อมูลย้อนกลับได้ทันทีตามเป้าหมาย รวมทั้งหมด 8 ชุดเพื่อประกอบการเรียนรู้ให้ชัดเจน

2. ภาพวาดการ์ตูน หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้ขียนตั้งใจล้อเลียนจะได้ดูรู้สึกขบขัน หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่องๆ มีคำบรรยายสั้นๆ อ่านง่ายเนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย ปัจจุบันภาพการ์ตูนกลายเป็นนวัตกรรมสำหรับสร้างความเข้าใจ เพื่อการอธิบายเพื่อการสรุป และสำหรับการเดินเรื่องต่างๆ ที่ต้องการสื่อสารโดยใช้การ์ตูนเป็นสื่อนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์

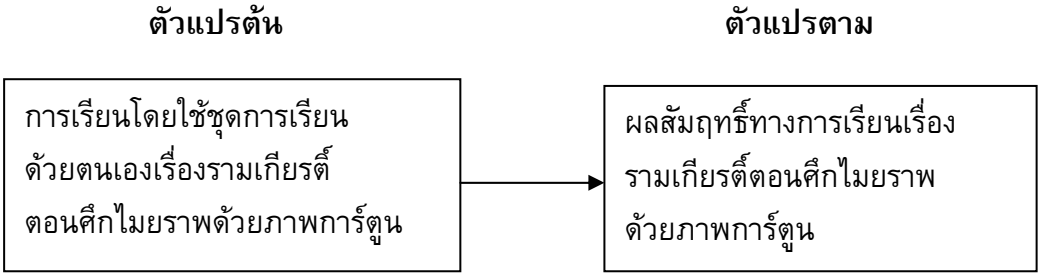
3. การพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเอง หมายถึง การนำชุดการเรียนด้วยตนเองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/ 80

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของค่าเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนด้วยตนเอง ไม่ต่ำกว่า 80

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของค่าเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนด้วยตนเอง ไม่ต่ำกว่า 80

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน หมายถึง แบบทดสอบวัดความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ และการวิเคราะห์ในเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูนซึ่งผู้วิจัยสร้างและได้ผ่านการทดลองหาคุณภาพแล้ว

กรอบแนวคิดการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน หลังเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียน

1.1 ความหมายของชุดการเรียนด้วยตนเอง
1.2 คุณค่าหรือประโยชน์ของชุดการเรียนด้วยตนเอง
1.3 องค์ประกอบของชุดการเรียนด้วยตนเอง
1.4 ขั้นตอนการสร้างชุดการเรียนด้วยตนเอง
1.5 ประเภทของชุดการเรียนด้วยตนเอง
1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนด้วยตนเอง

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ

2.1 ความสำคัญของวรรณคดี
2.2 ความมุ่งหมายในการสอนวรรณคดี
2.3 ประวัติความเป็นมาของเรื่องรามเกียรติ์

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

3.1 ความหมายของการ์ตูน
3.2 ประเภทของการ์ตูน
3.3 ลักษณะของการ์ตูนที่ดี
3.4 หลักเกณฑ์การเลือกการ์ตูนประกอบการสอน
3.5 การเขียนการ์ตูนสำหรับประกอบการสอน
3.6 งานวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูนในประเทศและต่างประเทศ

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4.2 ประเภทของแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4.3 หลักเกณฑ์เบื้องต้นในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4.4 กระบวนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4.5 งานวิจัยในประเทศและนอกประเทศที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียน

1.1 ความหมายของชุดการเรียนด้วยตนเอง

ชุดการเรียนด้วยตนเอง มาจากคำว่า Instructional Package หรือ Learning Package หรือ Instructional Kits เดิมทีเดียวมักใช้คำว่า ชุดการสอน เพราะเป็นสื่อที่ครูนำมาใช้ประกอบการสอน แต่ต่อมาแนวความคิดในการยึดเด็กเป็นศูนย์กลางการเรียนได้เข้ามามีอิทธิพลมากขึ้น จึงมีผู้นิยมเรียกชุดการเรียนการสอนเป็นชุดการเรียนมากขึ้น บางคนมักจะเรียกรวมกันว่าชุดการเรียนการสอนก็มี คณะอนุกรรมการการสอนและผลิตวัสดุอุปกรณ์ ทบวงมหาวิทยาลัย (2524: 249) ได้ใช้คำว่า ชุดการเรียนการสอน โดยให้เหตุผลว่าการเรียนรู้เป็นกิจกรรมของนักเรียนและการสอนเป็นกิจกรรมของครู กิจกรรมของครูกับนักเรียนจะต้องเกิดคู่กัน ดังนั้นที่จะกล่าวต่อไปนี้ผู้วิจัยจึงใช้คำว่า “ชุดการเรียนการสอน” เพื่อที่จะได้คลุมถึงกิจกรรมของครูและนักเรียน

สำหรับความหมายของชุดการเรียนการสอนได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่านด้วยกัน อาทิ

สุนันท์ ปัทมาคม (2518: 3) ได้ให้ความหมายของชุดการเรียนการสอนสำหรับเรียนด้วยตนเองว่า เป็นชุดการเรียนการสอนที่จัดขึ้นสำหรับผู้เรียนโดยเฉพาะ ผู้เรียนจะดำเนินการเรียนจากคำแนะนำที่ปรากฏอยู่ภายในชุดการเรียนการสอนนั้น โดยศึกษาไปตามลำดับขั้นด้วยตนเอง การเรียนมักจะนำไปศึกษาในบ้านหรือในที่ใดที่หนึ่งก็ได้ตามความชอบของตน เมื่อศึกษาจบแล้วก็จะมาทำแบบทดสอบ เมื่อผ่านแบบทดสอบชุดแรกแล้วก็จะทำชุดต่อไปตามลำดับ เมื่อมีปัญหาระหว่างการศึกษาชุดการเรียนการสอน ผู้เรียนจะปรึกษากับครูที่ประจำซึ่งพร้อมที่จะให้ความช่วยเหลือทันที

วาสนา ชาวหา (2525: 139) ได้กล่าวถึงชุดการเรียนการสอนเป็นรายบุคคลว่าเป็นชุดการเรียนการสอนที่จัดโปรแกรมการเรียนสำหรับผู้เรียน เรียนด้วยตนเองตามความสามารถและความสนใจเป็นรายบุคคลเพื่อส่งเสริมความสามารถของแต่ละบุคคลให้พัฒนาการเรียนรู้ของตนไปให้ถึงขีดสุดความสามารถ โดยไม่ต้องเสียเวลาคอยคนอื่น

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525: 185) ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการนำเอาวัสดุอุปกรณ์และวิธีการเรียนการสอนในรูปสื่อการเรียนแบบประสมมาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

นิพนธ์ ศุขปรีดี (2525: 74–75) ได้กล่าวว่า ชุดการเรียนการสอนสำหรับเรียนด้วยตนเองคือการรวบรวมสื่อการเรียนการสอนด้วยความสะดวกเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ชุดการเรียนการสอนจะต้องประกอบด้วยสื่อต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนโดยอาจจะเป็นสื่อหลายอย่าง ตามความเหมาะสมโดยพิจารณาจาก

1. ใช้สื่อตรงจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้
2. เหมาะสมกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน
3. เหมาะสมกับลักษณะการตอบสนองของผู้เรียนที่คาดหวังว่าจะได้รับ
4. เป็นสื่อที่จัดหาได้ไม่ยากนัก

วีระ ไทยพานิช (2529: 134) ชุดการเรียนการสอนมีชื่อเรียกตามๆ กัน เช่น ชุดการเรียน (Instructional Package) ชุดการเรียนเบ็ดเสร็จ (Self–Instructional) ชุดการสอนรายบุคคล (Individualized Learning Package) ซึ่งเป็นชุดของสื่อประสม (Multi – Media) ที่จัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียน หัวข้อเนื้อหา และอุปกรณ์ของแต่ละหน่วยได้จัดไว้เป็นชุด หรือกล่อง หรือซอง ชุดการเรียนการสอนอาจมีรูปแบบ (Formats) ที่แตกต่างกันออกไปซึ่งส่วนมากจะประกอบด้วยคำชี้แจง หัวข้อ จุดมุ่งหมายการประเมินผลขั้นต้น การกำหนดกิจกรรมและการประเมินผลขั้นสุดท้าย จุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อการสอนนักเรียนเป็นรายบุคคล ให้นักเรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนของตนเอง

ยุพิน พิพิธกุล (2537: 176) ได้ให้ความหมายของชุดการเรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคลว่าเป็นชุดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ในชุดการเรียนการสอนจะประกอบด้วยบัตรคำสั่ง บัตรกิจกรรม บัตรเนื้อหา บัตรแบบฝึกหัด หรือบัตรงานพร้อมเฉลย และบัตรทดสอบพร้อมเฉลย ในชุดการเรียนการสอนนั้นจะมีสื่อการเรียนการสอนไว้พร้อม เพื่อผู้เรียนจะใช้ประกอบการเรียนเรื่องนั้นๆ

ดวน (Duane. 1973: 169) กล่าวถึงชุดการเรียนด้วยตนเองว่าเป็นการเรียนการสอนรายบุคคล (Individual Instruction) อีกรูปแบบหนึ่งซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเป้าหมาย ผู้เรียนจะเรียนได้ตามอัตราความสามารถและความต้องการของตนเอง

มัวร์ (Moore. 1977: 24) ได้พูดถึงชุดการเรียนการสอนว่าเป็นการศึกษารายบุคคลที่เป็นระบบที่ผู้เรียนสามารถบรรลุเป้าประสงค์ในการเรียนต่อเนื่องกันไปอย่างมีประสิทธิภาพโดยใช้สื่อ กิจกรรมหลายชนิดตามความเหมาะสม

เวบเบอร์ (Webber. 1977: 67-68) กล่าวว่า การเรียนจากชุดการเรียนด้วยตนเองนั้นนักเรียนจะต้องเป็นผู้ลงมือกระทำกิจกรรมในการเรียนด้วยตนเองตลอดเวลา ดังนั้น ถ้านักเรียนยังเป็นเด็กเล็กที่ยังไม่มีวุฒิภาวะและวินัยในตนเองเพียงพอแล้ว ย่อมทำให้การเรียนไร้ประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพราะเด็กอาจจะยังไม่เข้าใจวัตถุประสงค์ของการเรียน ไม่เข้าใจงานที่สั่งให้ทำ หรือขาดการมีส่วนร่วมอย่างแข็งแรงในการเรียน เพราะมีช่วงความสนใจสั้นจึงเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน

จากที่นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของชุดการเรียนด้วยตนเองที่กล่าวมาแล้วนั้น พอสรุปได้ว่าชุดการเรียนด้วยตนเอง คือ เทคโนโลยีทางการศึกษารูปแบบหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาเนื้อหาและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง โดยใช้สื่อและกิจกรรมหลายๆ อย่างประกอบกันตามความเหมาะสม เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนของตนเอง มีระเบียบวินัย และมีความซื่อสัตย์

1.2 คุณค่าหรือประโยชน์ของชุดการเรียนด้วยตนเอง

การที่ผู้สอนจะเลือกใช้ ชุดการเรียนด้วยตนเอง เพื่อช่วยในการจัดการเรียนการสอนนั้น ผู้สอนก็ต้องรู้ถึงคุณค่าหรือประโยชน์ของชุดการเรียนการสอน ซึ่งก็มีนักการศึกษาหลายท่านด้วยกันที่ได้กล่าวถึงคุณค่าหรือประโยชน์ของชุดการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

กาญจนา เกียรติประวัติ (ม.ป.ป.: 174) ได้กล่าวถึงคุณค่าหรือประโยชน์ของชุดการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนของครู ลดบทบาทในการพูดของครู
2. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนเพราะสื่อประสม ที่จัดไว้ในระบบเป็นการเปลี่ยนกิจกรรมและช่วยรักษาระดับความสนใจของผู้เรียนตลอดเวลา
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง ทำให้มีทักษะในการแสงหาความรู้ พิจารณาข้อมูลและฝึกความรับผิดชอบ การตัดสินใจ
4. เป็นแหล่งความรู้ที่ทันสมัย และคำนึงถึงหลักจิตวิทยาการเรียนรู้
5. ช่วยขจัดปัญหาการขาดครู เพราะผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตนเอง
6. ส่งเสริมการศึกษานอกระบบ เพราะสามารถนำไปใช้ได้ทุกเวลาและไม่จำเป็นต้องใช้ในโรงเรียน

วาสนา ชาวหา (2525: 139-140) ได้กล่าวถึงคุณค่าหรือประโยชน์ของชุดการเรียนการสอนไว้ว่า

1. นักเรียนสามารถเรียนได้ตามลำพังเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล โดยไม่ต้องอาศัยครูผู้สอนและเป็นไปตามความสามารถของผู้เรียนในอัตราความเร็วของแต่ละคน โดยไม่ต้องกังวลว่าจะตามเพื่อนทันหรือไม่หรือต้องเสียเวลาคอยคนอื่น
2. นักเรียนสามารถนำไปเรียนที่ใดก็ได้ตามความสะดวก
3. แก้ปัญหาการขาดแคลนครูได้เป็นบางโอกาส อาจใช้ชุดการเรียนการสอนนี้กับนักเรียนเนื่องจากครูไม่เพียงพอ หรือมีความจำเป็นมาสอนไม่ได้
4. ฝึกนักเรียนให้เรียนรู้โดยการกระทำที่นอกเหนือไปจากสภาพการณ์ในชั้นเรียนปกติที่ปฏิบัติอยู่เป็นประจำ เป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนอย่างกว้างขวางและเป็นการเน้นกระบวนการเรียนรู้ มากกว่าเนื้อหา

วีระ ไทยพานิช (2529: 137) กล่าวว่า เมื่อนำชุดการเรียนการสอนมาใช้จะทำให้มีประโยชน์ดังนี้

1. เป็นการฝึกให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ รู้จักทำงานร่วมกัน
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกวัสดุการเรียนและกิจกรรมที่เขาชอบ
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ก้าวหน้าไปตามศักยภาพความสามารถของแต่ละคน
4. เป็นการเรียนที่สนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล
5. มีการวัดผลตนเองบ่อยๆ ทำให้ผู้เรียนรู้การกระทำของตนเองและสร้างแรงจูงใจ
6. ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างแท้จริง
7. เป็นการเรียนรู้ชนิด active ไม่ใช่ passive
8. ผู้เรียนจะเรียนที่ไหน เมื่อไรก็ได้ตามความพอใจของผู้เรียน
9. สามารถปรับปรุงการสื่อความหมายระหว่างนักเรียนและครู

แฮริสเบอร์เกอร์ (อุษา คำประกอบ. 2530: 33; อ้างอิงจาก Harrisberger. 1973: 201-205) ได้กล่าวถึงคุณค่าหรือประโยชน์ของชุดการเรียนการสอนไว้ดังนี้ คือ

1. ผู้เรียนสามารถทดสอบตนเองดูก่อนว่า มีความสามารถอยู่ในระดับไหน หลังจากนั้นก็จะเริ่มต้นเรียนในสิ่งที่ตนเองไม่ทราบ ทำให้ไม่ต้องเสียเวลากลับมาเรียนในสิ่งที่ตนเองรู้แล้ว

2. ผู้เรียนสามารถนำบทเรียนไปเรียนที่ไหนก็ได้ตามความพอใจ โดยไม่จำกัดในเรื่องของเวลา สถานที่

3. เมื่อเรียนจบแล้วผู้เรียนสามารถทดสอบตัวเองได้ทันที เวลาไหนก็ได้ และได้ทราบผลการเรียนของตนเองทันทีเช่นกัน

4. ผู้เรียนจะมีโอกาสได้พบปะหารือผู้สอนมากขึ้น เพราะผู้เรียนเรียนด้วยตนเอง ครูก็มีเวลาให้คำปรึกษากับผู้มีปัญหาในขณะที่ใช้ชุดการเรียนการสอนด้วยตนเอง

5. ผู้เรียนจะได้รับคะแนนอะไรนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เรียนหรือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเอง ไม่มีคำว่าสอบตกสำหรับผู้เรียนไม่สำเร็จ แต่จะให้ผู้เรียนกลับไปศึกษาในเรื่องเดิมนั้นใหม่ จนผลการเรียนจะได้ตามมาตรฐานตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

กรีนวอลล์ (Grinewald. 1975: 39) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดการเรียนว่า

1. นักเรียนที่ใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง จะมีโอกาสศึกษาจากวัสดุประเภทต่างๆ ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ในหัวข้อนั้นกว้างขวาง

2. นักเรียนเห็นคุณค่าความจำเป็นของวัสดุ อุปกรณ์ประกอบการเรียน และพยายามที่จะศึกษาพิจารณาผลการเรียนของตนเองว่ารู้สิ่งใดบ้าง จะต้องศึกษาเพิ่มเติมอะไรอีก

3. สีสันต่างๆ และอุปกรณ์ที่แปลกๆ จะช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนทำให้นักเรียนไม่เบื่อ

4. ชุดการเรียนจะมีคำแนะนำให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมต่างๆ ตลอดจนแหล่งวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ ที่จะต้องไปศึกษาเพิ่มเติม เช่น ห้องสมุด เป็นต้น

5. กิจกรรมใดที่นักเรียนทำได้สำเร็จบรรลุวัตถุประสงค์แล้ว ย่อมก่อให้เกิดความพอใจแก่นักเรียนอันเป็นการเสริมแรงให้นักเรียนอยากศึกษา หรือกระทำกิจกรรมอื่นต่อไป

สรุปได้ว่า ชุดการเรียนการสอนจะช่วยส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามจุดประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตามความสามารถของแต่ละบุคคล นอกจากนี้แล้วยังทราบผลการปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ อย่างรวดเร็ว ทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย หรือเกิดความท้อถอยในการเรียน เพราะผู้เรียนมีสิทธิที่จะกลับไปศึกษาเรื่องที่ตนเองไม่เข้าใจใหม่ได้

1.3 องค์ประกอบของชุดการเรียนด้วยตนเอง

ในการสร้างชุดการเรียนการสอน เพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนวิชาต่างๆ เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาไทย เป็นต้น ผู้สร้างจะต้องศึกษาถึงองค์ประกอบของชุดการเรียนการสอนว่ามีองค์ประกอบหลักอะไรบ้าง เพื่อจะได้นำมากำหนดองค์ประกอบของชุดการเรียนการสอนที่จะสร้างขึ้น ซึ่งก็มีนักการศึกษาหลายท่านที่ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

ลัดดา ศุขปรีดี (2523: 32) กล่าวว่า ชุดการเรียนการสอนประกอบด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมของบทเรียน

2. ข้อสอบความรู้เดิมของนักเรียน ซึ่งมีจุดมุ่งหมาย 2 อย่าง คือ วัดความรู้เดิมของผู้เรียนว่าจะเข้าใจบทเรียนได้หรือไม่ และวัดความรู้เดิมของผู้เรียนว่า มีความรู้เกี่ยวกับบทเรียนมากน้อยเพียงไร

3. บัตรแนะนำวิธีการเรียนด้วยตนเอง

4. สื่อการเรียน

5. ข้อสอบหลังเรียน

วาสนา ชาวหา (2525: 31) ได้กล่าวถึงการเรียนการสอนแบบโปรแกรม (Programmed Instruction) ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อสนองความคิดในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถของตนที่มีอยู่การเรียนการสอนที่จัดว่าเป็นโปรแกรมนั้นต้องอยู่ในลักษณะหรือสภาพ 4 ประการ คือ

1. แบ่งขั้นตอนการเรียนรู้เป็นหน่วยย่อยๆ และเรียงลำดับจากง่ายไปสู่ยาก จัดความรู้หรือเนื้อหาให้ผู้เรียนเรียนไปทีละขั้นตอน และแต่ละขั้นย่อยๆ นั้น ได้มีการลำดับสิ่งที่ง่ายไปหาสิ่งที่ยากขึ้นทีละน้อยอย่างต่อเนื่องกัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ง่าย

2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนในการเรียนการสอนอย่างกระฉับกระเฉงโดยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยการกระทำด้วยตนเอง อาจอยู่ในรูปของการซักถาม การทดสอบ การอภิปราย หรือวิธีการใดก็ตามที่อาศัยหลักการของจิตวิทยาในเรื่องการเสนอสิ่งเร้าเพื่อให้ผู้เรียนมีการตอบสนองการเรียนการสอนในลักษณะนี้ ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ไม่เบื่อหน่ายต่อบทเรียน

3. ให้ผู้เรียนได้ทราบผลการเรียนของตนเองทันทีทันใดภายหลังที่ผู้เรียนได้ตอบสนองสิ่งเร้าแล้ว ควรแจ้งหรือเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้ผู้เรียนได้ทราบผลทันที จะทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปอย่างต่อเนื่องไม่ขาดตอน และไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน

4. ให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนเป็นระยะๆ เนื่องจากการแบ่งขั้นการเรียนออกเป็นหน่วยย่อยๆ เพื่อให้ง่ายต่อการเรียนรู้และแจ้งผลการตอบสนองของผู้เรียนอย่างฉับพลัน ทำให้ผู้เรียนได้รับความพอใจความสำเร็จของตนเสมือนหนึ่งเป็นการให้รางวัล ซึ่งจัดว่าเป็นแรงเสริมอย่างหนึ่งทำให้ผู้เรียนอยากเรียนต่อไป

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2530: 71) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดการเรียนการสอนว่าสามารถจำแนกได้ 4 ส่วนด้วยกันคือ

1. คู่มือ เป็นคู่มือสำหรับผู้เรียน ภายในจะมีคำชี้แจงถึงวิธีการใช้ชุดการเรียนการสอนอย่างละเอียด อาจทำเป็นเล่มหรือแผ่นพับก็ได้

2. บัตรคำสั่ง หรือคำแนะนำ จะเป็นส่วนที่บอกให้ผู้เรียนดำเนินการเรียนหรือประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ ประกอบด้วย คำอธิบายเรื่องที่จะศึกษาคำสั่งให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมและสรุปบทเรียน บัตรนี้นิยมใช้บัตรแข็งตัดเป็นขนาด 6x8 นิ้ว

3. เนื้อหาสาระและสื่อ จะบรรจุไว้ในรูปของสื่อการสอนต่างๆ อาจประกอบด้วยบทเรียนโปรแกรม สไลด์ แผ่นภาพ วัสดุกราฟฟิก ฯลฯ ผู้เรียนจะศึกษาจากสื่อการสอนต่างๆ ที่บรรจุอยู่ในชุดการเรียนการสอนตามบัตรคำสั่งที่กำหนดไว้

4. แบบประเมินผล ผู้เรียนจะทำการประเมินผลความรู้ของตนเองก่อนและหลังเรียน แบบประเมินผลอาจเป็นแบบฝึกหัดให้เติมคำลงในช่องว่าง เลือกคำตอบที่ถูกที่สุด จับคู่ ดูผลจากการทดสองหรือทำกิจกรรม ฯลฯ

กิดานันท์ มลิทอง (2531: 181) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. คู่มือ สำหรับผู้สอนในการใช้ชุดการเรียนการสอน และสำหรับผู้เรียนใช้ชุดการเรียนการสอน

2. คำสั่ง เพื่อกำหนดแนวทางในการเรียน

3. เนื้อหาสาระบทเรียน จะจัดอยู่ในรูปของสื่อต่างๆ เช่น สไลด์ เทป ฯลฯ

4. กิจกรรมการเรียน เป็นการกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนทำรายงาน หรือค้นคว้าต่อจากที่เรียนไปแล้ว

5. การประเมินผล เป็นแบบทดสอบที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของบทเรียนนั้น

ยุพิน พิพิธกุล; และอรพรรณ ตันบรรจง (2531: 175-176) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดการเรียนการสอนรายบุคคลไว้ว่าจะต้องเอาบทเรียนมาแบ่งเป็นหน่วยย่อยๆ แต่ละหน่วยย่อยประกอบด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้

1. บัตรคำสั่ง จะชี้แจงรายละเอียดว่า ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างไร

2. บัตรกิจกรรม เป็นบัตรที่บอกให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่างๆ สิ่งที่ควรจะมีในบัตรกิจกรรมคือหัวเรื่อง ระดับชั้น สื่อการเรียนการสอน กิจกรรม และเฉลยกิจกรรม

3. บัตรเนื้อหา เป็นบัตรที่บอกเนื้อหาทั้งหมดที่ต้องการให้เรียน สิ่งที่ควรจะมีในบัตรเนื้อหาก็คือหัวข้อเรื่อง สูตร นิยาม ตัวอย่าง

4. บัตรแบบฝึกหัดหรือบัตรงาน เป็นแบบฝึกหัดที่ทำไว้ให้ผู้เรียนฝึกหัดทำหลังจากที่ได้ทำบัตรกิจกรรม และศึกษาเนื้อหาจนเข้าใจแล้ว ในบัตรแบบฝึกหัดนี้จะต้องทำบัตรเฉลยแบบฝึกหัดไว้พร้อม

5. บัตรทดสอบหรือบัตรปัญหา เป็นข้อทดสอบตามเนื้อหาของแต่ละหน่วยย่อยและมีเฉลยพร้อม อาจทำทั้งข้อทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และข้อทดสอบหลังเรียน (Post-test)

บุญชม ศรีสะอาด (2537: 95-96) ได้กล่าวว่าชุดการเรียนการสอนจะมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ด้าน ดังนี้

ภาพประกอบ 1 องค์ประกอบที่สำคัญของชุดการเรียนการสอน

คู่มือการใช้ชุดการเรียนการสอน เป็นคู่มือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้ชุดการเรียนการสอนศึกษาและปฏิบัติตามเพื่อให้บรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ อาจประกอบด้วยแผนการสอน สิ่งที่ครูต้องเตรียมก่อนสอน บทบาทของผู้เรียน การจัดชั้นเรียน (ในกรณีของชุดการเรียนการสอนที่มุ่งใช้กับกลุ่มย่อย เช่น ในศูนย์การเรียน)

บัตรงาน เป็นบัตรที่มีคำสั่งว่าจะให้ผู้เรียนปฏิบัติอะไรบ้าง โดยระบุกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนของการเรียน

แบบทดสอบวัดความก้าวหน้าของผู้เรียนเป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับตรวจสอบว่าหลังจากการเรียนชุดการเรียนจบแล้วผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่

สื่อการเรียนต่างๆ เป็นสื่อสำหรับผู้เรียนได้ศึกษามีหลายชนิดประกอบกัน อาจเป็นประเภทสิ่งพิมพ์ เช่น บทความ เนื้อหาเฉพาะเรื่อง จุลสาร บทเรียนโปรแกรม หรือประเภทโสตทัศนูปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภูมิต่างๆ เทปบันทึกเสียง ฟิล์มสคริป สไลด์ ขนาด 2x2 นิ้ว ของจริง

ฮุสตัน และคนอื่นๆ (วาสนา ชาวหา. 2525: 140; อ้างอิงจาก Houston; other.1972) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดการเรียนการสอน จะต้องประกอบด้วยคำชี้แจง ในส่วนนี้จะอธิบายถึงความสำคัญของจุดมุ่งหมายของขอบข่ายของชุดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ผู้เรียนต้องมีความรู้ก่อนเรียน ขอบข่ายของกระบวนการทั้งหมดในชุดการเรียนการสอน
2. จุดมุ่งหมาย คือข้อความที่แจ่มชัดไม่กำกวม ที่กำหนดว่าผู้เรียนจะประสบความสำเร็จอะไรหลังจากเรียนแล้ว
3. การประเมินผลเบื้องต้น มีจุดประสงค์ 2 ประการ คือ เพื่อให้ทราบว่าผู้เรียนอยู่ในระดับใดในการเรียนนั้น และเพื่อดูว่าเขาได้ผลสัมฤทธิ์ตามความมุ่งหมายเพียงใด
4. การกำหนดกิจกรรมคือการกำหนดแนวทางและวิธีการเพื่อไปสู่จุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นด้วย
5. การประเมินผลครั้งสุดท้าย เป็นข้อสอบที่วัดผลหลังจากที่เรียนแล้ว

คาร์ดาเรลลี (สุนทรี หิมารัตน์. 2533: 38; อ้างอิงจาก Cardarelli. 1973: 150) ได้กำหนดองค์ประกอบของชุดการเรียนการสอนว่าต้องประกอบด้วย

1. หัวข้อ
2. หัวข้อย่อย
3. จุดมุ่งหมายหรือเหตุผล
4. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม
5. การทดสอบก่อนเรียน
6. กิจกรรมและการประเมินผลตนเอง
7. การทดสอบย่อย
8. การทดสอบครั้งสุดท้าย

จากการที่มีผู้กำหนดองค์ประกอบของชุดการเรียนการสอน ไว้หลายรูปแบบ ซึ่งพอสรุปได้ว่าชุดการเรียนการสอนนั้นจะต้องมีองค์ประกอบหลัก คือ คู่มือการใช้ชุดการเรียนการสอน เนื้อหา กิจกรรมการเรียนและประเมินผล และผู้วิจัยได้กำหนดองค์ประกอบของชุดการเรียนการสอนเพิ่มเติมจากองค์ประกอบที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ก็คือ ใบงาน ซึ่งจะเป็นส่วนที่บอกรายละเอียดของกำหนดระยะเวลาในการศึกษาแต่ละเนื้อหา หรือในการทำงานที่ได้รับมอบหมายเพื่อต้องการให้นักเรียนฝึกในด้านของการวางแผนการเรียนให้กับตนเอง

1.4 ขั้นตอนในการสร้างชุดการเรียนด้วยตนเอง

เมื่อจะลงมือสร้างชุดการเรียนการสอน ผู้สร้างจะต้องรู้ถึงหลักการสร้างชุดการเรียนการสอน ว่าจะต้องมีการดำเนินการอย่างไร ซึ่งก็ได้มีนักการศึกษาหลายท่านที่ได้เสนอหลักในการสร้างชุดการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

สมชัย วุฒิปรีชา (2516: 128-129) กล่าวว่าชุดการเรียนการสอนเป็นสื่อประสมที่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง แต่ละชุดการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นจะมีประสิทธิภาพเชื่อถือได้หรือไม่ จะเป็นจะต้องเอาวิธีวิเคราะห์ระบบมาใช้ ซึ่งวิธีวิเคราะห์ระบบเป็นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นปัญหาที่ต้องการแก้ไขนั้นคืออะไร
2. ขั้นกำหนดเป้าหมายเพื่อแก้ปัญหาโดยสามารถปฏิบัติหรือเห็นการกระทำได้
3. ขั้นการสร้างเครื่องมือ กระทำหลังจากตั้งเป้าหมายแล้วเพื่อวัดได้ทุกระยะ
4. ขั้นกำหนดทางเลือกหรือวิธีแก้ปัญหา เพื่อใช้ดำเนินการให้บรรลุเป้าหมาย
5. ขั้นวัดและประเมินผล โดยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นมาประเมินว่าสามารถใช้ปฏิบัติงานตามเป้าหมายได้หรือไม่เพียงใด เพื่อปรับปรุงแก้ไข

กาญจนา เกียรติประวัติ (2524: 176-178) กล่าวถึงขั้นตอนของการสร้างชุดการเรียนไว้ดังนี้

1. เลือกเรื่อง เรื่องที่จะทำต้องมีปัญหาในการสอนด้วยวิธีอื่นๆ จึงจะมีคุณค่าพอสำหรับการสร้าง
2. พัฒนาเรื่อง เพื่อยั่วยุให้นักเรียนเกิดความสงสัยในคำตอบ วิธีนี้เป็นวิธีเร้าความสนใจให้แก่นักเรียนได้ดี ข้อสำคัญปัญหานั้นจะต้องสัมพันธ์กับจุดสำคัญที่ครูต้องการสอน
3. กำหนดเนื้อหาสาระจากการศึกษาขอบเขตของหลักสูตรจะทำให้ครูรู้ระยะเวลาของการสอนว่า ควรเน้นย้ำรายละเอียดเพียงใด
4. เขียนสังกัป หรือหลักการของเรื่อง เพื่อเป็นหลักในการจัดกิจกรรมและการตั้งคำถามของครู ครูที่สอนโดยคำนึงถึงหลักการและสังกัปของเรื่องเท่ากับส่งเสริมให้นักเรียนคิดเป็นด้วย
5. เขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม แล้วเรียงลำดับก่อนหลังโดยเริ่มจากสิ่งที่จะต้องสอนก่อน

6. ระบุวิชาที่จะนำมาสัมพันธ์หรือบูรณาการกันได้ จะช่วยในการคิดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู ส่งเสริมความคิดของนักเรียนให้กว้างขวางออกไปในเชิงบูรณาการ

7. คำนึงถึงจิตวิทยาพัฒนาการของนักเรียนแต่ละระดับซึ่งมีช่วงความสนใจต่างกัน ลักษณะกิจกรรมที่จัดจะต้องคำนึงถึงวัยของนักเรียนด้วย

8. วิเคราะห์งาน โดยนำจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมแต่ละข้อมาวิเคราะห์กิจกรรมที่ครูและนักเรียนจะต้องทำตลอดจนกำหนดสื่อที่จำเป็น แล้วเรียงลำดับกิจกรรม ดังกล่าว การกำหนดกิจกรรมต้องกำหนดให้ชัดเจน วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบให้วงเล็บหมายเลข

9. รายการอุปกรณ์ เอกสารประกอบการเรียน ควรมีหมายเลขกำกับเพื่อสะดวกต่อการหยิบใช้สิ่งที่หาได้จากตู้วิทยาศาสตร์หรือลำบากต่อการบรรจุเข้าแฟ้ม ควรระบุไว้เป็นอุปกรณ์ส่วนที่ครูต้องหามาเพิ่มเติมก่อนสอน แผนภูมิใหญ่ควรหาวิธีพับเก็บให้เรียบร้อยสวยงาม

10. การวัดผล จะต้องใช้วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมเป็นหลัก วัดพฤติกรรมที่คาดหวังเป็นสำคัญ พยายามออกแบบการวัดผลให้นักเรียนวัดกันเองและตรวจคำตอบได้

11. กิจกรรมสำรอง จัดไว้สำหรับซ่อมพื้นฐานที่จำเป็น ของเด็กเรียนอ่อนและเสริมความรู้ของเด็กที่เรียนรู้เก่ง สิ่งเหล่านี้มีผลต่อการรักษาวินัยของห้องเรียนด้วย

12. คู่มือการใช้ชุดการเรียน

13. แฟ้ม กล่อง สำหรับบรรจุชุดการเรียน ควรมีขนาดมาตรฐานเพื่อสะดวกในการจัดและวางและการใช้ โดยถือหลักประโยชน์ ประหยัด คงทนและภูมิฐาน

14. การทดลองใช้ เมื่อสร้างเสร็จแล้ว ควรได้มีการทดลองใช้กับนักเรียนในระดับที่ต้องการอ่าน เพื่อการปรับปรุง แก้ไขก่อนนำไปใช้จริง ครูควรบันทึกข้อดี ข้อบกพร่องลงในแบบบันทึกในคู่มือครูในการใช้แต่ละครั้งด้วย

ฮีทเทอร์ (Heather S.1977: 344) ได้ให้ขั้นตอนสำหรับครูผู้สร้างชุดการเรียนการสอนด้วยตนเอง คือ

1. ศึกษาหลักสูตร ตัดสินใจเลือกสิ่งที่จะนำมาให้ผู้เรียนได้ศึกษา แล้วจัดลำดับขั้นเนื้อหาให้ต่อเนื่องจากง่ายไปยาก

2. ประเมินหาความรู้พื้นฐานประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

3. เลือกกิจกรรมการเรียน วิธีสอนและสื่อการเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียนโดยคำนึงถึงความพร้อมและความต้องการของผู้เรียน

4. กำหนดรูปแบบการเรียน

5. กำหนดหน้าที่ของผู้ประสานงานหรืออำนวยความสะดวกในการเรียน

6. สร้างแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนว่าบรรลุเป้าประสงค์ในการเรียนหรือไม่

สรุปได้ว่า การสร้างชุดการเรียนเป็นงานที่จัดวางแผนอย่างเป็นระบบเริ่มตั้งแต่วิเคราะห์เป้าหมายหลักสูตรแล้วนำมาสร้างเป็นจุดมุ่งหมายของชุดการเรียนจากนั้น กำหนดกิจกรรมการเรียนให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ลงมือสร้างชุดการเรียนเมื่อสร้างเสร็จ จึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ แล้วนำไปทดลองใช้กับผู้เรียนกลุ่มเล็ก นำผลมาปรับปรุงแก้ไขแล้ว จึงนำชุดการเรียนที่แก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ในระหว่างการใช้ต้องมีการประเมินผล ปรับปรุงแก้ไขเสมอ

1.5 ประเภทชุดการเรียนด้วยตนเอง

ในการที่ผู้สร้างจะตัดสินใจว่า จะสร้างชุดการเรียนด้วยตนเอง ในรูปแบบใดนั้นจะต้องทำการศึกษาประเภทของชุดการเรียนการสอน ว่าชุดการเรียนการสอนนั้นมีอยู่กี่ประเภท ซึ่งในแต่ละประเภทก็จะมีจุดมุ่งหมายในการใช้แตกต่างกัน ดังที่นักการศึกษาหลายท่านได้แบ่งประเภทของชุดการเรียนการสอนดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523: 118-119) ได้จำแนกประเภทของชุดการเรียนด้วยตนเองและแนวคิดในการผลิตชุดการเรียนด้วยตนเองออกเป็นชุด หรือประเภทใหญ่ๆ 4 ประเภท คือ

1. ชุดการเรียนด้วยตนเองประกอบการบรรยาย เป็นชุดการเรียนที่มุ่งขยายเนื้อหาสาระการสอนแบบบรรยายให้ชัดเจนขึ้น โดยกำหนดกิจกรรม และสื่อการสอนให้ครูใช้ประกอบการบรรยาย บางครั้งจึงเรียกว่า ชุดการเรียนการสอนสำหรับครู ชุดการเรียนด้วยตนเองนี้จะมีเนื้อหาวิชาเพียงหน่วยเดียวและใช้กับผู้เรียนทั้งชั้น โดยแบ่งหัวข้อที่จะบรรยายและกิจกรรมไว้ตามลำดับขั้น ทั้งนี้เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ครูผู้สอนและเพื่อเปลี่ยนบทบาทการพูดของครูให้น้อยลง เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนในการจัดกิจกรรมการเรียนมากยิ่งขึ้น ชุดการเรียนการสอนประกอบการบรรยายนี้นิยมใช้กับการฝึกอบรมและการสอนในระดับอุดมศึกษา สื่อการสอนที่ใช้ อาจเป็นแผ่นคำสอน แผนภูมิ รูปภาพ ภาพยนตร์โทรทัศน์หรือกิจกรรมกลุ่ม เป็นต้น สื่อการสอนชุดการเรียนด้วยตนเองมักจะบรรจุในกล่องที่มีขนาดเหมาะสม แต่ถ้าเป็นวัสดุอุปกรณ์ที่มีราคาแพง หรือขนาดเล็ก หรือใหญ่เกินไป ตลอดจนเสียหายง่าย หรือเป็นสิ่งมีชีวิตก็จะไม่บรรจุในกล่องแต่จะกำหนดไว้ในคู่มือครู เพื่อจัดเตรียมก่อนสอน

2. ชุดการเรียนด้วยตนเองสำหรับกิจกรรมแบบกลุ่ม เป็นชุดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นที่ตัวผู้เรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกัน ครูจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายเป็นผู้แนะนำช่วยเหลือผู้เรียน ชุดการเรียนด้วยตนเองแบบกิจกรรมกลุ่มอาจจัดการเรียนในห้องเรียนแบบศูนย์การเรียน ชุดการเรียนการสอนแต่ละชุดจะประกอบด้วยชุดการสอนย่อยที่มีจำนวนเท่ากับจำนวนศูนย์ที่แบ่งไว้ในแต่ละหน่วย ในแต่ละศูนย์มีชื่อหรือบทเรียนครบชุดตามจำนวนผู้เรียนในศูนย์กิจกรรมนั้นๆ ซึ่งจัดไว้ในรูปสื่อประสม อาจใช้เป็นสื่อรายบุคคล หรือทั้งกลุ่มใช้ร่วมกันก็ได้ ในขณะทำกิจกรรมการเรียนหากมีปัญหาผู้เรียนสามารถซักถามครูได้เสมอ เมื่อจบการเรียนแต่ละศูนย์แล้ว ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนเสริมก็สามารถศึกษาได้จากศูนย์สำรองที่จัดเตรียมไว้ โดยไม่ต้องเสียเวลารอคอยผู้อื่น

3. ชุดการเรียนด้วยตนเองรายบุคคล เป็นชุดการเรียนด้วยตนเองที่จัดไว้ให้ผู้เรียนเรียนด้วยตนเองตามคำแนะนำที่ระบุไว้ แต่อาจมีการปรึกษากันระหว่างเรียนได้ และเมื่อสงสัยไม่เข้าใจบทเรียนตอนไหนสามารถไต่ถามครูได้ การเรียนจากชุดการเรียนด้วยตนเองรายบุคคลนี้นิยมใช้ห้องเรียนที่มีลักษณะพิเศษ แบ่งเป็นสัดส่วนสำหรับผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งเรียกว่า ห้องเรียนรายบุคคล ชุดการเรียนที่เรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคลนี้นักเรียนอาจนำไปใช้เรียนที่บ้านได้ด้วยโดยมีผู้ปกครองหรือบุคลากรอื่นคอยให้ความช่วยเหลือ ชุดการเรียนด้วยตนเองรายบุคคลนี้เป็นหน่วยการสอนย่อยจึงนิยมเรียกว่า บทเรียนโมดูล (Instructional Module)

4. ชุดการเรียนด้วยตนเองทางไกล เป็นชุดการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนอยู่ต่างถิ่นต่างเวลา มุ่งสอนให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมาเข้าชั้นเรียน ประกอบด้วยสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ รายการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์และการสอนเสริมตามศูนย์บริการการศึกษา เช่น ชุดการเรียนด้วยตนเองทางไกลของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เป็นต้น

คณะกรรมการพัฒนาการสอนและผลิตอุปกรณ์การสอน (2524: 250-251) ได้แบ่งประเภทของชุดการเรียนการสอนออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ชุดการเรียนการสอนสำหรับครู เป็นชุดสำหรับจัดให้ครูโดยเฉพาะ มีคู่มือและเครื่องมือสำหรับครูซึ่งพร้อมที่จะนำไปใช้สอนให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่คาดหวังครูเป็นผู้ดำเนินการและควบคุมกิจกรรมทั้งหมด นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมภายใต้การดูแลของครู

2. ชุดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียน เป็นชุดการเรียนการสอนสำหรับจัดให้นักเรียนเรียนด้วยตนเอง ครูมีหน้าที่เพียงจัดอุปกรณ์และมอบชุดการเรียนการสอนให้ แล้วคอยรับรายงานผลเป็นระยะ ๆ ให้คำแนะนำเมื่อมีปัญหาและประเมินผล ชุดการเรียนการสอนนี้จะฝึกการเรียนด้วยตนเองเมื่อนักเรียนจบการศึกษาจากโรงเรียนไปแล้ว ก็สามารถเรียนรู้หรือศึกษาสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง

3. ชุดการเรียนการสอนที่ครูและนักเรียนใช้ร่วมกัน ชุดนี้มีลักษณะผสมระหว่างชุดแบบที่ 1 และชุดแบบที่ 2 ครูเป็นผู้คอยดูแล และกิจกรรมบางอย่างครูต้องเป็นผู้แสดงนำ ให้นักเรียนดูและกิจกรรมบางอย่างนักเรียนต้องทำด้วยตนเอง ชุดการเรียนการสอนแบบนี้เหมาะอย่างยิ่งที่จะใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาซึ่งจะเริ่มฝึกให้รู้จักการเรียนด้วยตนเอง ภายใต้การดูแลของครู

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525: 174-175) ได้แบ่งชุดการเรียนการสอนตามลักษณะของการใช้ออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ชุดการเรียนการสอนสำหรับการบรรยาย หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าชุดการเรียนการสอนสำหรับครูใช้ คือเป็นชุดการเรียนการสอนสำหรับกำหนดกิจกรรมและสื่อการเรียนให้ครูใช้ประกอบคำบรรยาย เพื่อเปลี่ยนบทบาทการพูดของครูให้ลดน้อยลงและเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนมากยิ่งขึ้น ชุดการเรียนการสอนนี้จะมีเนื้อหาเพียงหน่วยเดียวและใช้กับนักเรียนทั้งชั้น

2. ชุดการเรียนการสอนสำหรับกิจกรรมแบบกลุ่ม ชุดการเรียนการสอนนี้มุ่งเน้นที่ตัวผู้เรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกัน และอาจจัดการเรียนการสอนในรูปศูนย์การเรียน ชุดการเรียนการสอนแบบกลุ่มจะประกอบด้วยชุดการเรียนการสอนย่อยที่มีจำนวนเท่ากับศูนย์ที่แบ่งไว้ในแต่ละหน่วย ในแต่ละศูนย์ มีสื่อการเรียนหรือบทเรียนครบชุดตามจำนวนผู้เรียนในศูนย์กิจกรรมนั้นสื่อการเรียนอาจจัดอยู่ในรูปของการเรียนการสอนรายบุคคลหรือผู้เรียนทั้งศูนย์ใช้ร่วมกันก็ได้ ผู้เรียนที่เรียนจากชุดการเรียนการสอนแบบกิจกรรมกลุ่มอาจจะต้องขอความช่วยเหลือจากครูเพียงเล็กน้อยในระยะเริ่มต้นเท่านั้น หลังจากเคยชินต่อวิธีการใช้แล้วผู้เรียนสามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้เอง ในขณะทำกิจกรรมการเรียนหากมีปัญหาผู้เรียนสามารถซักถามครูได้เสมอ เมื่อจบการเรียนแต่ละศูนย์แล้วผู้เรียนอาจจะสนใจการเรียนเสริมเพื่อเจาะลึกถึงสิ่งที่เรียนรู้ได้อีก จากศูนย์สำรองที่ครูจัดเตรียมไว้เพื่อเป็นการไม่เสียเวลาที่จะต้องรอผู้อื่น

3. ชุดการเรียนการสอนรายบุคคล เป็นชุดการเรียนการสอนที่จัดระบบขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนใช้เรียนด้วยตนเองตามลำดับขั้นความสามารถของแต่ละบุคคล เมื่อศึกษาครบแล้วจะทำการทดสอบประเมินผลความก้าวหน้าและศึกษาชุดการเรียนการสอนชุดอื่นต่อไปตามลำดับ เมื่อมีปัญหาผู้เรียนจะปรึกษากันได้ในระหว่างผู้เรียนและผู้สอนพร้อมที่จะให้ความช่วยเหลือทันทีในฐานะผู้ประสานงาน หรือผู้ชี้แนะแนวทาง การเรียนด้วยชุดการเรียนการสอนแบบนี้จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลให้พัฒนาการเรียนรู้ของตนเองไปจนเต็มสุดขีดความสามารถโดยไม่ต้องเสียเวลารอคอยผู้อื่น ชุดการเรียนการสอนแบบนี้บางครั้งเรียกว่า บทเรียนโมดูล

จากการที่มีการแบ่งประเภทของชุดการเรียนการสอนออกเป็นประเภทต่างๆ ซึ่งบางคนอาจแบ่งเป็น 3 ประเภท หรือบางคนอาจแบ่งเป็น 4 ประเภทดังที่กล่าวมาแล้วนั้น สรุปได้ว่า มีการแบ่งประเภทชุดการเรียนการสอนในแต่ละประเภทนั้น จะเป็นตัวกำหนดบทบาทของครูและนักเรียนที่แตกต่างกันออกไป

1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนด้วยตนเอง

ในส่วนของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนด้วยตนเอง ผู้วิจัยได้รวบรวมงานวิจัยทั้งงานวิจัยของในประเทศและงานวิจัยต่างประเทศ ซึ่งมีผู้สนใจทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับชุดการเรียนด้วยตนเองเอาไว้ ดังต่อไปนี้

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนการสอนในประเทศไทยนั้นก็ได้มีผู้สนใจและทำวิจัยหลายท่าน อาทิ

สุมาลี ลู่วัฒนกุล (2529: 41) ที่ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดการสอนมินิคอร์สหรือชุดการสอนรายวิชาย่อยกับการสอนตามปกติเรื่องคณิตศาสตร์ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สอนโดยใช้ชุดการเรียนการสอนรายวิชาย่อยสูงกว่าการสอนตามปกติ

ชวลิต สูงใหญ่ (2530: 66) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการสอนรายวิชาย่อย ชุดการสอนจุลบทหรือชุดการสอนมินิคอร์ส (Minicourse) กับการสอนตามปกติในวิชาคณิตศาสตร์เรื่องพาลาโบลาในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ที่สอนโดยใช้ชุดการเรียนการสอนรายวิชาย่อยสูงกว่าการสอนตามคู่มือครู

สุพัตรา ชื่นเจริญ (2546: 69) ได้ทำการพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเอง วิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนบทร้อยกรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพ ของชุดการเรียนด้วยตนเอง วิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนบทร้อยกรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า ได้ชุดการเรียนด้วยตนเองที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดมีประสิทธิภาพเป็น 95.22/94.80 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 85/85

วารณี แต่งพันธ์ (2550: 52) ได้ศึกษาค้นคว้าพบว่าชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องการอ่านเชิงคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 81.85/84.26 และพบว่าความสามารถหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน

ปิ่นแก้ว ทรัพย์สนอง (2550: 51) ได้ศึกษาค้นคว้าพบว่าชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมปีที่ 3 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 90.47/ 93.70 และพบว่าความสามารถหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

วิชุดา พรายยงค์ (2550: 43) ได้ศึกษาค้นคว้าพบว่าชุดการเรียนด้วยตนเองวิชาภาษาไทยเรื่องมหาเวสสันดอนชาดก กัณฑ์มัทรีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่5 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์สูงกว่าที่กำหนดไว้คือ 82.29 / 81.17และพบว่าความสามารถหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน

ในต่างประเทศนั้นมีผู้สนใจและทำการวิจัยเกี่ยวกับชุดการเรียนการสอนไว้หลายท่าน อาทิ

บรูช (Bruce. 1972: 429-A) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางเรียนโดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองกับการสอนแบบธรรมดาที่มหาวิทยาลัยไอโอวาพบว่า การสอนโดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนแบบธรรมดา

คูดนี (Cudney. 1975: 26) ได้ศึกษาผลของการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองเพื่อฝึกทักษะการพยาบาลที่มหาวิทยาลัยเดลาแวร์ การวิจัยนี้กระทำกับกลุ่มทดลองจำนวน 25 คน จากนักศึกษาทั้งหมด 100 คน ซึ่งใช้เวลาในการเรียนนอกเวลาสัปดาห์ละ 4 วันโดยการเรียนกับชุดการเรียนด้วยตนเองเป็นเวลา 56 ชั่วโมง ปรากฏว่า ผลการเรียนได้รับผลดีเท่ากับกลุ่มที่เรียนตามปกติเวลาเป็นเวลาสองภาคเรียน

บรอว์เลย์ (Brawley. 1975: 4280-A) ได้ทำการศึกษาประสิทธิภาพการใช้ชุดการเรียนการสอนแบบสื่อประสม สอนเรื่องการบอกเวลากับเด็กเรียนช้า กลุ่มตัวอย่างได้จากการสุ่มเด็กที่เรียนช้า โดยใช้แบบทดสอบ Time Appreciation Test, Achievement Test , Primary Level มาใช้ Pre-test และ Post-test ผลปรากฏว่ากลุ่มทดลองใช้ชุดการเรียนการสอนบอกเวลาต่อเนื่องของบรอว์เลย์ (Brawley’ s Experimental Sequence on Time Telling) มีผลการเรียนดีกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้ชุดการเรียนการสอน

ฌอ (Shaw. 1987: 5227-A) ใช้ชุดการเรียนจำนวน 11 ชุดในการศึกษาผลการใช้หลักสูตรที่เน้นกระบวนการทางวิทยาสาสตร์ที่มีความสามารถต่อการการแก้ปัญหาเป็นเวลา 6 เดือน หรือ 24 สัปดาห์ โดยกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองใช้เรียนในเรื่องเดียวกันแต่ละกลุ่มควบคุมจะไม่เน้นทักษะการแก้ปัญหา พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะการแก้ปัญหาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักเรียนในกลุ่มทดลองมีความสามารถด้านทักษะกำหนดและควบคุมตัวแปรทักษะการแปลความหมายข้อมูลและนิยามเชิงปฏิบัติการดีขึ้นยกเว้นทักษะการตั้งสมมติฐาน

จากผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนด้วยตนเอง ดังที่กล่าวมาแล้วพอสรุปได้ว่า ผลการเรียนจากชุดการเรียนด้วยตนเองสำหรับนักเรียนที่ด้วยตนเองสูงกว่าการสอนปกติและกิจกรรมการเรียนการสอนที่ประกอบอยู่ในชุดการเรียนนั้น สามารถทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์

2.1 ความสำคัญของวรรณคดี

วรรณคดีเป็นสิ่งสร้างสรรค์อันล้ำค่าของมนุษย์ มนุษย์สร้างและสื่อสารเรื่องราวของชีวิต วัฒนธรรม และอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องหรือสะท้อนความเป็นไปของมนุษย์ด้วยกลวิธีใช้ถ้อยคำสำนวนภาษาซึ่งมีความเหมือนหรือแตกต่างกันไปในแต่ละยุคสมัย

ดังนั้นการเรียนวรรณคดีจึงมีความสำคัญ ครูควรให้นักเรียนได้ศึกษาและพิจารณาวรรณคดีจนสามารถเข้าถึงอย่างเหมาะสมในวัยอันควร ในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีครูควรตระหนักภารกิจและพันธกิจของวรรณคดี เพื่อนักเรียนจะศึกษาวรรณคดีอย่างได้รสและไม่เบื่อหน่ายในการเรียน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๔๔ ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเกณฑ์ในการกำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ ๕ วรรณคดีและวรรณกรรมได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ไว้ว่า เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

วรรณคดีที่กำหนดให้เรียนในชั้นเรียนนั้น เลือกสรรมาจากวรรณคดีต่างสมัยซึ่งล้วนเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติ เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และศักยภาพของนักเรียน ลักษณะวรรณคดีบทละคร เป็นคำประพันธ์ร้อยกรองที่แต่งขึ้นเพื่อใช้ในการแสดงละคร มีบังคับสัมผัสและหลักเกณฑ์ทั่วไปของกลอนบทละคร เหมือนกลอนสุภาพซึ่งสามารถแยกออกได้เป็นประเภทใหญ่สองประเภท คือวรรณคดีบรรยาย และบทละคร วิทย์ ศิวะศริยานนท์ (2544: 118) ซึ่งวรรณคดีบทละครนั้นผู้ประพันธ์แต่งขึ้นไว้เพื่อแสดงบนเวที มีผู้รู้หลายท่านได้ให้ความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีบทละครไว้ดังนี้

เบญจมาศ พลอินทร์; และเศรษฐ พลอินทร์ (2524: 47-48) ได้กล่าวถึงวรรณคดีบทละครไว้สรุปได้ว่า

วรรณคดีบทละคร จะแต่งเป็นบทร้อยกรองเรียกว่า กลอนบทละคร กลอนในแต่ละวรรคจะใช้คำระหว่าง 6-7 คำ ทั้งนี้เพื่อสะดวกในการร้องเพลงและทำท่าประกอบ กลอนวรรคต้นจะขึ้นต้นเพียง 2-4 คำ และจะเป็นเครื่องบอกให้ทราบถึงฐานะของตัวละครหรือบอกการดำเนินเรื่องหรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง ได้แก่ การขึ้นต้นสำหรับตัวละครสูงศักดิ์ ใช้คำว่า เมื่อนั้น การขึ้นต้นสำหรับตัวละครธรรมดา ใช้คำว่า บัดนั้น การขึ้นต้นบอกดำเนินเรื่อง ใช้คำว่า ”มาจะกล่าวบทไป” นอกจากกลอนขึ้นต้นแล้ว ตอนท้ายของบทพรรณนาความจะบอกจำนวนแสดงตอนนั้นๆ

นอกจากนี้เบญจมาศ พลอินทร์; และเศรษฐ พลอินทร์ (2524: 93-97) ยังจำแนกความแตกต่างของการแสดงละครไว้ ดังนี้

1. ละครใน

ละครในกำเนิดมาจากละครชาตรี แต่ปรับปรุงแก้ไขให้ประณีตตามความหมายคำว่าละครใน มีความหมาย 2 อย่างคือ ละครในวังหรือละครหลวงอีกอย่างหนึ่งคือข้าราชการฝ่ายในแสดงโดยหญิงล้วน มักแสดงเรื่องอิเหนา รามเกียรติ์ และอุณรุท มีความประณีตในการฟ้อนรำ

2. ละครนอก

ละครนอก เป็นละครที่เล่นกันนอกราชธานี และเป็นละครที่เล่นกันในพื้นเมือง ใช้ผู้ชายแสดงล้วน เล่นกันนอกราชฐานสำหรับประชาชนทั่วไป ลักษณะการเล่นมีส่วนคล้ายกับละครชาตรีและละครโนห์ราชาตรี ที่เล่นกันที่เมืองนครศรีธรรมราช

สมชาติ ตรียินดี (2523: 32) ได้ให้ความคิดเห็นต่อละครในไว้ว่า เป็นลักษณะคำประพันธ์ที่พิถีพิถันในเรื่องของถ้อยคำ ท่าสละสลวยเลือกสรรแล้วเพื่อความสวยงามให้เห็นภาพพจน์ของความงาม ของการแต่งกายตัวละคร ส่วนมากจะเป็นการบรรยายลักษณะต่างๆ ของตัวละคร ส่วนละครนอกเป็นละครที่มีความมุ่งหมายในการดำเนินเรื่องรวดเร็ว มีตลกขบขันบทประพันธ์ไม่ค่อยพิถีพิถันในวรรณคดีศิลป์

2.2 ความมุ่งหมายในการสอนวรรณคดี

การจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

ครูผู้สอนควรคำนึงการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีประเภทต่างๆ ดังนี้

1. วรรณคดีเป็นผลผลิตที่สำคัญของทางภาษาเป็นสำคัญ ได้แก่ การอ่านวินิจสารด้วยตนเอง การฟังผู้อื่นอ่านออกเสียง ฟังการอภิปรายการเล่าถึงวรรณคดี การพูดเกี่ยวกับวรรณคดีที่อ่านมาแล้ว เช่น การเล่า การพูดแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การพูดแสดงทรรศนะ ส่วนการเขียนเกี่ยวกับวรรณคดีก็มีมากเช่นกัน เช่น บันทึกเรื่องที่ได้ฟัง ย่อเรื่อง เขียนแสดงความคิดเห็น เขียนรายงานการค้นคว้าเกี่ยวกับวรรณคดีที่เรียน การดูก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเรียนวรรณคดี เช่น การดูภาพฝาผนัง ภาพเขียน ละครโขนล้วนมีประโยชน์ฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่าการเรียนวรรณคดีเป็นการบูรณาการทักษะทางภาษาทั้ง 4 อย่างรวมทั้งการดู ผสมผสานกับการคิด การจัดการเรียนการสอนจึงควรเพ่งเล็งให้เกิดการบูรณาการเพื่อให้เกิดสัมฤทธิ์ผล

2. การจัดการเรียนการสอนประเภทร้อยกรอง ควรหัดให้นักเรียนอ่านเป็นและอ่านได้ขั้นแรกให้มีการอ่านนำ อ่านตามกันไป ครูควรเป็นต้นแบบได้ เสียงไม่เพราะไม่เป็นไรครูไม่จำเป็นต้องคาดหวังให้นักเรียนอ่านไพเราะอย่างดีเยี่ยม เพื่อเตรียมเข้าประกวด ซึ่งเกินความสามารถปกติของนักเรียนทั่วไป ควรฝึกให้อ่านถูกทำนองเสียง ถูกจังหวะ อักขระ ชัดเจนก็เพียงพอ อาจมีนักเรียนบางคนมีความสามารถพิเศษอ่านได้ไพเราะโดดเด่นกว่าผู้อื่น ครูอาจเสริมเป็นกรณีเฉพาะได้

3. การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีเรื่องยาวที่ตัดตอนมาให้เรียน ครูอาจเล่าเรื่องก่อนถึงตอนที่อ่านหรือมีการเขียนดำเนินเรื่องไว้ก่อน เพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจ และไม่ควรกังวลเรื่องศัทพ์มากเกินไป ควรนำศัพท์มาสอนก่อนหรือมีให้ศึกษาอย่างละเอียด การสอนอย่าใช้เวลากับศัพท์มากเกินไปนักเรียนจะเบื่อเพราะมีแต่คำที่ไม่รู้จัก ขั้นต้นควรให้นักเรียนอ่านไปเรื่อยๆ ก็พอเข้าใจได้

4. ในการเรียนการสอนวรรณคดีประเภทเนื้อเรื่อง ครูควรให้นักเรียนได้รับการฝึกให้พินิจตัวละครอย่างละเอียด โดยเฉพาะตัวละครเอก ให้รู้จักตัวละครแต่ละตัว

ปัจจุบันการสอนวรรณคดีไทยนั้นได้ทำการคิดค้นวิธีการสอนใหม่ๆ ที่แปลกไปจากเดิมเพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนมากยิ่งขึ้น แต่ปัญหาก็คือทำอย่างไรจึงจะทำให้นักเรียนซาบซึ้งและเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย ซึ่ง หม่อมหลวงบุญเหลือ เทพยสุวรรณ (รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. 2544: 98-99; อ้างอิงจาก หม่อมหลวงบุญเหลือ เทพยสุวรรณ. 2529: 107) ได้กล่าวถึงการสอนวรรณคดีไทยให้กับเด็กทุกระดับไว้ว่า

การสอนให้เยาวชนซาบซึ้งวรรณคดี จำเป็นต้องพิจารณาตามวัยของผู้เรียนด้วย สำหรับเด็กเล็กชั้นประถม เราคงไม่หวังจะให้เข้าใจบทโต้ตอบระหว่างขุนแผนกับนางพิม แต่เราคงหวังจากเด็กเล็กได้เพียง ปลูกเชื้อ คือเพาะเชื้อ ปลูกฝัง ให้เด็กเกิดความสนใจ ให้นึกรัก เราจึงต้องหาวรรณคดีที่เหมาะแก้วัยเด็ก เช่น บทอ่านสั้นๆ เน้นที่ความไพเราะจากเสียงคล้องจองและมีเนื้อหาแสดงความสนุกสนาน ไม่ควรคิดว่าจะสอนวรรณคดี โดยเราเอากลอนที่ไม่ไพเราะมาแต่สอนคติธรรม การทำเช่นนั้น ถ้าจะตั้งใจสอนคติธรรม โดยอาศัยกลอนเป็นเครื่องช่วยก็อาจทำได้ แต่ไม่ช่วยสอนวรรณคดี ในการสอนวรรณคดีเราต้องปลูกฝังรสนิยมเสียตั้งแต่เด็ก

บันลือ พฤกษะวัน (2522: 155-157) ได้เสนอแนะการสอนวรรณคดีไทยไว้สรุปได้ ดังนี้

1. ควรจัดบรรยากาศให้เป็นกันเอง ครูยิ้มแย้มแจ่มใส สนใจเด็กทุกคน สังเกตดูความกระตือรือร้นที่จะเรียน

2. เร้าความสนใจในเนื้อเรื่องที่จะเรียน ให้รู้ว่าเรียนไปทำไม และวิธีเรียนวรรณคดีนั้นเรียนอย่างไร

3. จัดหาอุปกรณ์ที่ช่วยแปลความหมาย อธิบายศัพท์

4. ฝึกให้นักเรียนใช้พจนานุกรม และมีสมุดบันทึกคำศัพท์แต่ละบทเรียนรวมไว้

5. ส่งเสริมการเรียนวรรณคดีทางประสาทหู โดยการฟังเสียงสัมผัส จังหวะ เพื่อความไพเราะ

6. ถ้าเป็นร้อยกรองต้องเน้นให้เห็นลักษณะบังคับตามจังหวะสัมผัส

7. หากเป็นร้อยแก้ว ควรให้อ่านออกเสียงและอ่านในใจ เน้นให้อ่านความถูกต้องตามอักขรวิธี

8. ถ้าเป็นเด็กเล็ก ควรอ่านโดยฝึกลงจังหวะสัมผัส เน้นการท่องจำ เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพื่อล่อให้สนใจ

นอกจากนี้ บันลือ พฤกษะวัน (2522: 157) ยังได้เสนอหลักการสอนวรรณคดี ที่ควรยึดถือเป็นแนวในการปฏิบัติการสอนดังนี้

1. การเตรียมการสอน สำรวจเนื้อหา จัดวางลำดับการสอน จุดประสงค์ อุปกรณ์ กิจกรรม การประเมินผล หาวิธีที่จะให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ สรุปเรื่องและประเมินเรื่องได้

2. ครูควรจะอ่านออกเสียงให้เด็กฟัง เพื่อเป็นแบบอย่าง ในการลงจังหวะสัมผัสหรือความถูกต้องตามวรรคตอนแก้ผู้เรียน

2.1 ครูอ่านนำ ให้เด็กอ่านตาม เพื่อความไพเราะเพลิดเพลิน

2.2 ให้เด็กอ่านกันเองตามลำพัง หรือให้เลือกอ่านตามที่ชอบใจ โดยครูคอยให้ความช่วยเหลือ

2.3 ผลัดเปลี่ยนกันอ่านแบบแทนตัวละครที่กำหนด เพื่อส่งเสริมการฟังเพื่อความเข้าใจ

2.4 ให้นักเรียนเตรียมการอ่านจากทางบ้านในตอนที่ตนเลือกว่าไพเราะ ถูกใจหรือคล่องที่สุดให้เพื่อนร่วมชั้นฟัง รวมทั้งการอ่านทำนองเสนาะด้วย

3. จัดเวลาให้อ่านโดยลำพัง โดยให้อ่านเพื่อเก็บใจความหรือสาระสำคัญของเรื่อง ครูควรกำหนดงานหรือตั้งคำถามให้ตอบ และควรจัดเวลาเพื่อการอ่านให้แน่นอน

4. ในการฝึก ควรให้เด็กฝึกอ่านตอนหนึ่งสัก 2 จบ

4.1 ครั้งแรก ใช้วิธีอ่านแบบคร่าว ๆ เพื่อจะได้สิ่งที่ตนสนใจหรือได้คำตอบที่ครูกำหนดให้ถ้าเป็นร้อยกรองก็ไม่ต้องอ่านทำนองเสนาะ

4.2 ครั้งหลัง ฝึกอ่านอย่างพินิจ ค้นหาสิ่งที่ดีเด่น สำนวนโวหารที่ดี พร้อมกับการประเมินดีไม่ดี หรือปานกลาง

5. ฝึกอ่านร่วมกันทั้งชั้นในการอ่านบทประพันธ์ร้อยกรอง เน้นทำนองเสนาะเพื่อความไพเราะ อาจจัดเปลี่ยนกันอ่านเป็นกลุ่ม เป็นรายบุคคล แล้วแต่จะเห็นสมควรในบางตอนหรือบางขณะอาจอ่านตามที่ได้สมมติตัวละคร อ่านตามบทบาทที่กำหนด การกำหนดคำถามให้หาคำตอบตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้แต่ละครั้ง ซึ่งอาจไม่เหมือนกัน

6. ฝึกให้รู้จักหยิบยกเอาข้อความที่เป็นคติเตือนใจ สุภาษิต คติพจน์ มาจัดทำป้ายนิเทศพร้อมทั้งคำอธิบายหรืออุทาหรณ์ประกอบ

7. จากข้อ 6. ควรส่งเสริมการแต่งความ หานิทานที่สอดคล้องกับคำคม คติพจน์หรือสุภาษิตนั้น โดยมีนิทานประกอบให้เห็นจริงจัง เพื่อความเข้าใจและนำไปสู่การปฏิบัติได้

8. ส่งเสริมให้รู้จักหาคำสัมผัส เช่น เสียงเหมือนหรือพยัญชนะเหมือน แล้วลองอ่านเพื่อเน้นให้เกิดความไพเราะ และช่วยกันวางหรือตรวจสอบกฎเกณฑ์ของลักษณะคำประพันธ์หรือบทร้อยกรองนั้นๆ

9. ถ้าเป็นร้อยแก้ว ควรส่งเสริมการเรียนหลักภาษานำมาใช้ในบทอ่าน เช่น เมื่อเรียนเรื่องอักษรคู่ อักษรเดี่ยวมาแล้ว ลองให้สำรวจจากข้อความที่กำหนดว่า มีอักษรคู่ อักษรเดี่ยวอะไรบ้าง

10. ฝึกให้มีการคิดตามเรื่อง เดาเรื่อง เหตุผล และการประเมินเรื่องราวที่อ่านให้เห็นส่วนดี ส่วนบกพร่อง และเสนอแนะแก้ไข

11. กำหนดกิจกรรมในการอ่านและการทำแบบฝึกหัดที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ในการสอนที่กำหนด จำต้องเน้นการตรวจสอบแบบฝึกหัดภาษาไทยที่ทำกันขายมากมายในท้องตลาดว่าเป็นอย่างไรก่อนที่จะให้เด็กซื้อ เพราะแบบฝึกหัดหรือแบบฝึกทักษะดังกล่าวอาจมีคุณค่ามากนักสู้กับครูแต่งขึ้นใช้เองไม่ได้ จึงควรระวัง

12. ควรให้เด็กร่วมกันสรุปบทเรียนทุกครั้ง โดยครูอาจชี้แนะให้เห็นคุณค่า ประโยชน์ตลอดจนความไพเราะของรสคำประพันธ์

พยุง ญาณโกมุท (2518: 73-75) ได้เสนอแนะการสอนวรรณคดีไว้สรุปได้ว่า

1. จะต้องยึดหลักว่าจะต้องสอนให้เด็กทั้งรู้เรื่องและรส ฉะนั้นในการให้เด็กอ่านวรรณคดีจะต้องอ่านทั้ง 2 ลักษณะ คือให้อ่านในใจเพื่อให้รู้เรื่อง และอ่านออกเสียง หรืออ่านทำนองเสนาะเรื่องนั้นเป็นร้อยกรองเพื่อให้รู้รส การอ่านในใจเพื่อให้รู้เรื่องให้นำเอาวิธีสอนอ่านในใจมาใช้และไม่จำเป็นต้องอ่านในชั้นเรียน อาจให้อ่านมาล่วงหน้าจากบ้านก็ได้

2. ก่อนการสอนจะต้องนำเอาศัพท์มาชี้แจงเสียก่อนว่าประสมอย่างไร อ่านออกเสียงอย่างไร เป็นคำชนิดไหน และจะต้องให้รู้ความหมายของคำนั้นๆ โดยการฝึกให้ค้นจากพจนานุกรมหรือสารานุกรม โปรดอย่าคิดเพียงแต่จะให้เด็กค้นคำอธิบายศัพท์จากท้ายบทเท่านั้นความรู้ของเด็กจะไม่กว้างขวาง

3. การสอนเนื้อเรื่อง ให้ยึดหลักดังนี้

3.1 ให้รู้เรื่องแต่ต้น คือรู้ตั้งแต่ต้นจนมาบรรจบกับเรื่องที่ปรากฏในหนังสือ (ถ้าเป็นเรื่องที่ตัดตอนเอามา) ให้รู้เพียงว่าเรื่องนั้นดำเนินมาอย่างไร มาจบตรงไหน โดยครูใช้วิธีเล่าย่อๆ

3.2 ให้รู้เฉพาะตอนโดยละเอียด หมายถึง ให้รู้เรื่องที่มีปรากฏอยู่ในแบบเรียนให้ละเอียดว่า เรื่องนั้นมีปมสำคัญตรงไหนบ้าง ตอนใดให้คติอย่างไร ให้ค้นคิดว่าผู้แต่งชี้ให้เห็นอะไรบ้าง

3.3 ให้รู้หลักการใช้ถ้อยคำ ผู้แต่งใช้คำเป็นอย่างไร เหมาะสมหรือไม่สำนวนโวหารราบเรียบดีหรือว่าไม่ดีอย่างไร เป็นโวหารชนิดใด

4. การสอนให้เกิดความซาบซึ้ง ให้ยึดหลักดังนี้

4.1 ให้รู้ประเภทของเรื่อง เช่น สารคดี โอวาท วรรณคดีเกี่ยวกับศาสนา หรือเชิงประวัติ ฯลฯ

4.2 ให้รู้ภูมิหลังของผู้แต่ง ผู้แต่งเป็นใคร มีการศึกษาแค่ไหน เพื่อจะได้รู้แนวคิดชีวิตของผู้แต่งเป็นอย่างไร มีผลงานอะไรบ้าง เพราะผู้แต่งมักสอดแทรกชีวิตของตนไว้ในเรื่องเสมอ

4.3 ให้รู้เบื้องหลังของเรื่อง เช่นถ้าเป็นเรื่องเกี่ยวกับศาสนา ก็ให้รู้ว่านำเอามาจากชาดก หรือแต่งขึ้นจากหลักธรรมข้อใด

4.4 ให้รู้รสของคำประพันธ์ ให้อ่านดังๆ หรืออ่านทำนองเสนาะ ให้จับดูว่าตอนใดให้รสอย่างไร

4.5 ฝึกให้วิจารณ์ว่าดีหรือไม่อย่างไร เกี่ยวกับโครงเรื่อง การใช้ถ้อยคำ สำนวนโวหาร นิสัย และการกระทำของตัวละคร

4.6 ให้เปรียบเทียบ เช่นรู้จักนำเอาความคิดมาเปรียบเทียบกับความคิดในปัจจุบัน ไม่เข้าใจภาษาสามัญแล้ว ก็มักไม่ค่อยจะเข้าใจคำศัพท์ได้กว้างขวางพอ แม้จะรู้ความหมายของคำศัพท์บ้างก็ยังไม่ค่อยเข้าใจความหมายได้ดีนัก จึงมักมีความจำเป็นต้องฝึกเด็กให้เข้าใจวิธีถอดคำประพันธ์เข้าช่วยก็จะทำให้ความเข้าใจในเรื่องราวหรือบทประพันธ์นั้นดีขึ้นการจัดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยนั้น จะทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ในทุกๆ ด้าน เช่น ได้รับความรู้ ได้รับความคิด และได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย นอกจากนี้ การสอนวรรณคดีไทยนั้น ยังเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะเสริมสร้างให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจอันดีต่อวรรณคดีมากขึ้น

2.3 ประวัติความเป็นมาของเรื่องรามเกียรติ์

รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีที่มีเค้าเรื่องมาจาก “ รามายณะ ” ของอินเดีย ซึ่งแต่งขึ้นเมื่อ ๒๐๐๐ ปีมาแล้ว คนไทยรู้จักรามเกียรติ์เป็นอย่างดี สมัยกรุงศรีอยุธยาเสียแก่พม่า เมื่อ พ.ศ. 2310 นั้น พม่าได้เผาทำลายวรรณคดีของไทยไปจนหมดสิ้น

ในสมัยสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี พระองค์ได้โปรดเกล้าฯให้กวีในราชสำนักแต่งเรื่องรามเกียรติ์ขึ้น แต่เนื่องจากอยู่ในช่วงเวลากอบกู้บ้านเมืองมีแต่ศึกสงครามรามเกียรติ์ในสมัยนั้นจึงแต่งไม่บริบูรณ์

สมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช พระองค์โปรดเกล้าฯ ให้กวีในราชสำนักช่วยกันแต่งรามเกียรติ์ฉบับสมบูรณ์ขึ้น จึงนับว่าฉบับนี้มีความครบถ้วนมากที่สุด

สมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย รัชกาลที่ 2 แห่งราชวงศ์จักรีพระองค์โปรดการละครมาก ทรงเห็นว่าต้นฉบับรามเกียรติ์ในรัชกาลที่1 นั้นไม่เหมาะแก่การแสดง จึงทรงพระราชนิพนธ์รามเกียรติ์ขึ้นอีก 1 ฉบับสำหรับการแสดงละคร

สมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว พระองค์ทรงพระราชนิพนธ์หนังสือ “บ่อเกิดรามเกียรติ์” ช่วยให้คนในชั้นรุ่นหลังได้ทราบเรื่องราวความเป็นมาของรามเกียรติ์ดีขึ้น

ความมุ่งหมายในการแต่งของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชได้ทรงพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์โดยทรงบอกจุดมุ่งหมายในการแต่งไว้เพื่อแสดงให้เห็นคติธรรมหรือความไม่เที่ยงแท้แน่นอนของสิ่งต่างๆ ในโลกและทรงรักษาวรรณคดีให้คงอยู่ต่อไป

โคลงบทสุดท้ายของเรื่องได้บอกให้ทราบวันเวลาที่แต่งซึ่งนับว่าเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจศึกษาเรื่องรามเกียรติ์มาก โคลงบทสุดท้ายนี้คือ

เดือนอ้ายสองค่ำขึ้น จันทรวาร
บพิตรผู้ทรงญาณ ยิ่งหล้า
แรกรินิพนธ์สาร รามราพณ์ นี้แฮ
ศักราชพันร้อยห้า สิบเก้าปีมะเส็ง

เรื่องย่อรามเกียรติ์

ท้าวทศรถ กษัตริย์แห่งกรุงศรีอยุธยา มีมเหสี 3 พระองค์ด้วยกัน คือ นางเกาสุริยา นางไกยเกษี และนางสมุทรเทวี ครั้งหนึ่งท้าวทศรถยกทัพไปรบกับพญายักษ์ปทูตทันต์ นางไกยเกษีได้ทูลขอตามเสด็จไปด้วย ขณะสู้รบกันนั้น ยักษ์ปทูตทันต์ได้แผลงศรถูกเพลารถทรงท้าวทศรถนางไกยเกษีเห็นเหตุการณ์คับขันเช่นนั้นนางจึงรีบกระโดดลงจากรถ เอาแขนสอดเพลารถการสู้รบครั้งนั้นท้าวทศรถเป็นฝ่ายปราบยักษ์ได้สำเร็จ จึงประทานความดีความชอบแก่นางไกยเกษี โดยให้สัจจะว่าหากนางประสงค์สิ่งใดแล้วพระองค์จะพระราชทานทันที

ท้าวทศรถครองราชย์มานานหลายปี แต่ยังไม่มีโอรสและพระธิดาเสียที จึงมีพระดำริจัดพิธีกวนข้าวทิพย์เพื่อขอบุตรขณะกวนข้าวทิพย์นั้น กลิ่นข้าวทิพย์ส่งกลิ่นหอมไปไกลจนถึงกรุงลงกา นางมณโฑ มเหสีทศกันฐ์ได้กลิ่นข้าวทิพย์ก็เกิดอยากลิ้มรส ทศกันฐ์จึงไหว้วานนางยักษ์กากนาสูรไปขโมยมาให้ นางกากนาสูรจึงแปลงกายเป็นอีกายักษ์ บินไปโฉบข้าวทิพย์ได้ครึ่งก้อนมาให้นางมณโฑกิน

กล่าวถึงข้าวทิพย์ที่เหลือจากพิธี 3 ก้อนครั้งนั้น ท้าวทศรถได้แบ่งให้มเหสีทั้งสามต่อมามเหสีทั้งสามก็ทรงตั้งพระครรภ์และประสูติออกมาเป็นพระโอรสทั้งหมด คือนางเกาสุริยาประสูติพระรามนางไกยเกษีประสูติพระพรต นางสมุทรเทวีประสูติพระโอรถแฝด คือ พระลักษมณ์และพระสัตรุด ส่วนนางมณโฑหลังกินข้าวทิพย์ไปก็ประสูติพระธิดา พระธิดานั้นร้องเสียงดังว่า “ผลาญราพณ์” ถึง 3 ครั้ง 3 คราพิเภกและโหรหลวงได้ทำนายตรงกันว่า พระธิดานี้จะเป็นกาลีบ้านเมือง ทศกัณฐ์จึงสั่งให้นำไปลอยแพ แต่เนื่องจากพระธิดาน้อยนี้เป็นผู้มีบุญมาเกิดจึงมีดอกบัวผุดขึ้นรองรับผอบไว้

เดชะบุญ ฤาษีชนกหรือเดิมคือกษัตริย์แห่งกรุงมิถิลา มาพบเห็นผอบลอยน้ำ จึงนำขึ้นมาฝังไว้ในดิน โดยบอกฝากแก่แม่พระธรณี จนเวลาลุล่วง 16 ปี ฤาษีชนกก็ไม่สามารถบำเพ็ญตบะได้สำเร็จเสียที จึงคิดกลับไปครองราชย์ดังเดิม กอปรกับหากถือเพศนักบวชเช่นนี้ ก็เกรงว่าจะปกป้องคุ้มครองเด็กสาวที่อยู่ในผอบนั้นไม่ได้ จึงลาเพศนักบวชและขุดผอบขึ้นมา แล้วรับนางสีดาไว้เป็นธิดา ท้าวชนกเมื่อกลับมาครองบ้านเมือง ก็ประกาศจัดพิธียกศิลป์ศรหาคู่อภิเษกให้กับพระธิดาของตน ซึ่งมีกษัตริย์จากเมืองต่างๆ มาร่วมพิธียกศรมากมาย แต่ก็ไม่มีกษัตริย์พระองค์ใดสามารถยกศรได้ นอกจากพระลักษมณ์และพระราม แต่พระลักษมณ์ทรงตระหนักดีว่านางสีดามีใจภักดิ์ต่อพระรามจึงแสร้งยกศรไม่ได้ พระรามจึงยกศรได้อย่างง่ายดาย เป็นอันว่าท้าวชนกก็สามารถหาคู่อภิเษกให้กับนางสีดาเป็นผลสำเร็จ พร้อมทั้งจัดพิธีสยุมพรอย่างสมเกียรติหลังจากนั้นพระรามทรงนำนางสีดากลับกรุงศรีอยุธยา

เวลาล่วงเลยมา ท้าวทศรถมีพระดำริจะยกสมบัติให้แก่พระราม แต่นางไกยเกษีได้ทูลขอราชสมบัติแก่พระพรต โดยนางทวงสัญญาเมื่อครั้งช่วยท้าวทศรถ ในการสู้รบกับยักษ์ปทูตทันต์และทูลขอให้พระรามออกเดินดงเป็นเวลา 14 ปี แล้วจึงมาครองราชย์ดังเดิม แต่ระหว่างนั้นให้พระพรตครองราชย์ไปก่อนท้าวทศรถกลุ้มพระทัยมาก แต่กษัตริย์ตรัสแล้วไม่คืนคำ จึงตัดพระทัยให้พระรามออกจากเมือง ซึ่งพระลักษมณ์และนางสีดาได้ทูลขอตามเสด็จด้วย จากเหตุการณ์นี้ ยังความเสียพระทัยแก่ท้าวทศรถเป็นอันมาก จนสิ้นพระชนม์ในที่สุด

พระราม พระลักษมณ์ และนางสีดา หลังเสด็จออกจากเมืองก็รอนแรมอยู่ในป่า และได้ตั้งอาศรมบำเพ็ญเพียรขึ้น วันหนึ่งนางสำนักขา น้องสาวทศกัณฐ์ เที่ยวป่าผ่านมาเห็นพระรามก็เกิดตกหลุมรักทันที จึงเข้าไปเกี้ยวพาราสี และเข้าทำร้ายนางสีดา พระลักษมณ์กริ้วมาก จึงจับนางตัดหู จมูก มือ เท้า ก่อนปล่อยตัว นางสำมนักขาพาร่างอันสะบักสะบอมไปฟ้องพี่ชายทั้งสองคือ ทูษณ์ขร และตรีเศียร พี่ชายทั้งสองโกรธมาก จึงกรีธาทัพรบกับพระราม แต่ก็ถูกพระรามและพระลักษมณ์ฆ่าตายทั้งหมด

นางสำมนักขายังไม่หมดแรงแค้น จึงไปเล่าให้ทศกัณฐ์ฟังถึงความงดงามของนางสีดาจนทศกัณฐ์อยากได้นางเป็นชายาจึงคิดอุบายให้มาให้มารีศแปลงตัวเป็นกวางทองไปหลอกล่อนางสีดา ลักนางสีดากลับกรุงลงกา

พระรามพระลักษมณ์เมื่อกลับมายังอาศรมไม่พบทางสีดาจึงเสด็จออกติดตามด้วยความห่วงใย จนพบหนุมานและสุครีพ ซึ่งลิงพวกนี้คือเทวดาที่จุติลงเกิด เพื่อเสริมบารมีและช่วยเหลือพระราม ในการทำสงครามกับทศกัณฐ์นั้นพระรามทรงใช้ให้หนุมานลอบเข้ากรุงลงกาเพื่อสืบข่าวนางสีดา พบทศกัณฐ์กำลังเกี้ยวนางสีดาอยู่ แต่นางไม่ยินยอม ทั้งยังคิดตัดปัญหาด้วยการผูกพระศอให้วายชนม์ แต่หนุมานช่วยไว้ทันและได้เล่าเรื่องพระรามกำลังเสด็จตามมาและเพื่อยืนยันคำพูดจึงได้ถวายพระธำมรงค์ของพระรามแก่นางสีดา ก่อนออกจากกรุงลงกา ก็ได้เผากรุงลงกาวอดวาย

คืนหนึ่ง ทศกัณฐ์เกิดฝันร้ายให้พิเภกทำนายฝันว่า จะมีคราวเคราะห์ให้แก้ความฝันด้วยการส่งนางสีดาคืนแก่พระราม ทศกัณฐ์กลับโกรธและคิดว่าพิเภก แปรพักตร์เข้าข้างพระราม จึงขับไล่พิเภกออกจากเมือง พิเภกเจ็บใจเลยเข้าไปสวามิภักดิ์พระรามและถวายคำแนะนำที่เป็นประโยชน์แก่พระราม ในการทำศึกสงครามทุกครั้ง ฝ่ายทศกัณฐ์หวังจะให้พระรามเลิกติดตามนางสีดา จึงใช้อุบายให้นางเบญจกายแปลงเป็นสีดาตายลอยน้ำแต่หนุมานจับอุบายได้จึงใช้ไฟเผานางเบญจกายทนร้อนไม่ไหว จึงเหาะหนีหนุมานไล่จับและได้นางมาเป็นภรรยา

พระรามให้หนุมานจองถนนเข้ากรุงลงกา ทศกัณฐ์รู้ความจึงใช้ให้นางสุวรรณมัจฉานำบริวารไปคาบหินที่ใช้จองถนนไปทิ้งเสีย หนุมานหัวเสีย อาสาไปปราบและได้นางสุพรรณมัจฉาเป็นภรรยา อีกงานจองถนนเข้ากรุงลงกาจึงลุล่วงไปด้วยดี พระรามจึงยาตราทัพโดยสะดวกทศกัณฐ์เลยใช้ไมยราพให้ไปสะกดทัพ แล้วจับพระรามไปขังไว้ใต้บาดาล หนุมานตามมาช่วยทันและฆ่าไมยราพตาย

ทศกัณฐ์ใช้กุมภกรรณน้องชายมาช่วยรบกับสุครีพ สุครีพพลาดท่าเสียทีกุมภกรรณทำให้กำลังหดหายไป ต่อมากุมภกรรณทำพิธีชุบหอกโมกขศักดิ์แต่ถูกหนุมานกับองคตทำลายพิธี ต่อมาได้พิธีทดน้ำแต่ไม่สำเร็จถูกหนุมานมาทำลายพิธี สุดท้ายถูกศรพระรามตาย ทศกัณฐ์ให้อินทรชิตลูกชายมาช่วยรบ อินทรชิตทำพิธีชุบศรนาคบาศ มังกรกัณฐ์ออกมาขัดตาทัพ แต่ก็ต้องศรพระรามตาย ทวิรุญมุขออกมาขัดตาทัพอีกก็ต้องตายตามมังกรกัณฐ์ไป อินทรชิตเลยแผลงศรนาคบาศมัดพระลักษมณ์และพลลิงทั้งหมด พระรามจึงแผลงศรเป็นครุฑไล่จับนาค อินทรชิตใช้ศรพรหมาสตร์ต้องพระลักษมณ์และลิงสลบหมด พระรามเสียพระทัยมากจนเป็นลมสลบไป ทศกัณฐ์ได้ทีจึงเรียกนางสีดามาดูว่าพระรามสิ้นพระชนม์แล้ว ให้ตัดใจจากพระรามเสียเถิดแต่นางสีดาไม่เชื่อ ต่อมาพิเภกได้ช่วยเหลือกองทัพพระรามฟื้นคืนสติได้ ได้ อินทรชิตออกอุบายให้สุขาจารแปลงเป็นนางสีดา แล้วตัดหัวนางสีดา

โยนให้พระลักษมณ์ดู แล้วตัวเองหนีไปทำพิธีชุบตัวให้กายสิทธิ์ พระลักษมณ์ตามไปทำลายพิธี อินทรชิตจึงต้องออกประจัญหน้าและตายในที่สุด

ครั้งหนึ่งทศกัณฐ์จำเป็นต้องออกไปรบเอง แต่ก็พ่ายแพ้แก่พระราม จึงหนีเข้าเมืองและขอให้มูลพลัมและสหัสเดชะช่วยรบ มูลพลัมถูกพระลักษมณ์ฆ่าตาย หนุมานฆ่าสหัสเดชะตาย ทศกัณฐ์วานแสงอาทิตย์ช่วยรบ แต่ก็ถูกฆ่าตาย เหล่าพันธมิตรและญาติกาทั้งหลายต้องมาตายเกือบหมด เพียงเพื่อช่วยรบและขัดตาทัพ ทศกัณฐ์ฮึดสู้ศึกเองแต่ก็พ่ายไม่เป็นท่าจึงให้ท้าวสัตลุงและตรีเมฆรบแทน ทั้งสองก็ต้องตายตามไปอีกหรือแม้แต่ท้าวสัทธาสูรและวิรุญจำบังก็เพลี่ยงพล้ำถูกฆ่าตายจนได้

ทศกัณฐ์จึงเปลี่ยนอุบายใหม่ เชิญท้าวมาลีวราชมาตัดสิน แต่ท้าวมาลีวราชมีความเที่ยงธรรมอยู่ในหัวใจ จึงตัดสินใจให้ทศกัณฐ์คืนนางสีดาเสีย ทศกัณฐ์กลับดื้อแพ่ง ไม่ยอมรับคำตัดสินทั้งยังอาฆาตมาดร้าย ไม่เว้นแม้แต่เทวดาชั้นฟ้าท้าวมาลีวราชจึงสาปแช่งให้ตายด้วยน้ำมือพระราม ครั้งหนึ่งทศกัณฐ์ขว้างหอกกบิลพัทถูกพระลักษมณ์ หนุมานต้องลอบขโมยเอาหินบดยาจากห้องนอนทศกัณฐ์และเอาแม่หินจากบาดาล จึงแก้ไขพระลักษมณ์ฟื้นได้ ฝ่ายทศกัณฐ์ก็หาได้ลิงโลดใจไม่ เพราะพลยักษ์ก็ล้มตายเป็นจำนวนมากเหมือนกัน นางมณโฑจึงต้องทำพิธีหุงน้ำทิพย์เพื่อใช้ประพรมยักษ์ให้ฟื้นคืนชีพ หนุมานแปลงกายเป็นทศกัณฐ์ทำลายพิธีและได้นางมณโฑเป็นภรรยา

ทศกัณฐ์ทำศึกกับพระรามหลายครั้งหลายครา จนบรรดาญาติพี่น้องและสหายสนิทที่เป็นพันธมิตรกับทศกัณฐ์ ต้องล้มตายจนหมด ทศกัณฐ์จึงต้องออกมารบเอง ไม่ว่าพระรามจะแผลงศรถูกทศกัณฐ์กี่ครั้งกี่ครา ก็ไม่เป็นอะไรเสียทุกครั้งภายหลังจึงทราบว่า ทศกัณฐ์ได้ถอดดวงใจฝากฤาษีโคบุตรไว้ใครฆ่าจึงไม่ตาย หนุมานจึงใช้กลลวงสมัครเป็นทหารทศกัณฐ์โดยอ้างว่าอยู่กับพระรามทำดีไม่ได้ดี ทศกัณฐ์ลองใจหนุมานให้ไปทำศึกกับพระลักษมณ์ หนุมานก็รบอย่างจริงจัง ทศกัณฐ์ตายใจจึงรับตัวไว้เป็นทหาร ทั้งยังยกนางสุวรรณกันยุมาเมียอินทรชิตเป็นรางวัลให้อีก หนุมานจึงไปหลอกเอากล่องดวงใจทศกัณฐ์จากฤาษีได้อย่างง่ายดาย

ทศกัณฐ์ออกรบอีกครั้ง พอพระรามแผลงศรไปปักอกเข้า หนุมานก็รีบขยี้กล่องดวงใจจนแหลกเหลว ทศกัณฐ์จึงถึงฆาตเมื่อสงครามสงบ พระรามจึงพระราชทานความดีความชอบให้พิเภกครองกรุงลงกาแทนทศกัณฐ์ และเพื่อเป็นการพิสูจน์ความบริสุทธิ์ของนางสีดา จึงมีพิธีลุยไปขึ้นซึ่งนางสีดาก็ฝ่ากองไฟไปโดยไม่เป็นเป็นอันตรายใดๆ จากนั้นพระรามก็เสด็จกลับกรุงศรีอยุธยาพร้อมด้วยพระลักษมณ์ นางสีดา และเหล่าพลลิงทั้งหลาย

กาลต่อมานางอดูลปีศาจยักษ์แปลงร่างเป็นสาวใช้นางสีดาตื้อให้นางสีดาวาดรูปทศกัณฐ์ให้เห็นเป็นบุญตา ประจวบกับพระรามเสด็จมาพอดีนางสีดาพยายามลบรูปเท่าไรก็ไม่ออก เลยซ่อนรูปไว้ใต้แท่นบรรทม เป็นเหตุให้พระรามบรรทมไม่หลับ ทรงสั่งให้ค้นห้องพระบรรทมดู พอเห็นเป็นรูปทศกัณฐ์ก็ดำริว่า นางสีดาคงยังมีจิตพิศวาสทศกัณฐ์เป็นแน่ จึงให้พระลักษมณ์นำนางสีดาไปประหารชีวิตเสีย แต่พระลักษมณ์มีพระทัยสงสาร จึงแค่เนรเทศแล้วนำหัวใจเนื้อมาให้พระรามทอดพระเนตร

ต่อมาท้าวจักรวรรดิแห่งเมืองลิวันคิดแก้แค้นแทนทศกัณฐ์จึงกรีธาทัพมารบกับพิเภก พระรามต้องส่งทัพมาช่วยพิเภกปราบเป็นเวลานาน จึงสามารถปราบศึกท้าวจักรวรรดิได้

กล่าวฝ่ายนางสีดาระหกระเหินในป่าและได้ไปขออาศัยฤาษีตนหนึ่งอยู่จนประสูติพระโอรสออกมา คือ พระมงกุฎ วันหนึ่งนางสีดาไปสรงน้ำที่ลำธาร เลยกลับไปอุ้มพระมงกุฎที่ฝากฤาษีเลี้ยงไว้ให้มาอยู่เคียงกาย ฤาษีเมื่อบำเพ็ญตบะเสร็จแล้ว ไม่เห็นพระมงกุฎก็ตกใจว่าตนเองปล่อยปละละเลยจนเด็กหาย จึงทำพิธีชุบกุมารขึ้นมาแทนพระมงกุฎ นางสีดากลับมาทราบความจริงเลยรับเป็นโอรสของพระองค์และตั้งชื่อว่าพระลบ ทั้งพระมงกุฎและพระลบฝึกฝนศิลปวิทยาจากฤาษีจนเก่งกล้าสามารถหาผู้ใดเสมอเหมือน

ครั้งหนึ่งพระรามทรงทำพิธีปล่อยม้าอุปการ โดยมีทหารกองหนึ่งติดตามไปหาม้าอุปการผ่านบ้านเมืองใดกษัตริย์เมืองนั้นยินดีต้องรับก็หมายความว่าสวามิภักดิ์ต่อพระราม หากผู้ใดคิดทำร้ายม้า จะถือว่าเป็นศัตรูโดยปริยาย ม้าอุปการพลัดหลงเข้าไปในป่า พระมงกุฎเห็นเข้าเลยจับม้ามาขี่เล่นอย่างสนุกสนานทหารที่ติดตามมาต่อสู้อย่างไรก็ไม่สามารถเอาชนะพระมงกุฎได้ แม้ หนุมานจะอาสามาปราบแต่ก็ถูกพระมงกุฎตีสลบ พระพรตจึงต้องแผลงศรจับตัวพระมงกุฎ พระรามมีบัญชาให้นำตัวไปประจาน 7 วันก่อนประหาร พระลบมาช่วยไว้ทัน พระรามจึงเสด็จออกสู้รบเอง แต่เนื่องจากทั้งสองเป็นพ่อลูกกัน จึงไม่มีใครแพ้ใครชนะ ต่างผลัดกันรุกผลัดกันรับ ในที่สุดจึงสอบถามประวัติจึงรู้ว่าพระมงกุฎ คือ หน่อเนื้อของพระรามนั่นเอง

พระรามเมื่อทรงล่วงรู้ความจริง จึงเสด็จมาอ้อนวอนให้นางสีดากลับเมือง แต่นางสีดายังมีทิฐิมานะจึงไม่ยอมเสด็จกลับ พระรามทรนงแกล้งออกอุบายเข้าโกศ เป็นทีว่าพระองค์สิ้นพระชนม์ นางสีดาเมื่อทราบข่าวก็รีบรุดมาเยี่ยมพระศพ ร้องไห้คร่ำครวญพระรามจึงออกจากโกศมาจับนางไว้ นางสีดารู้ว่าตกหลุมพราง จึงอธิษฐานแทรกแผ่นดินหนีไปอยู่เมืองบาดาล

พิเภกแนะนำให้พระรามเดินดงอีกครั้งเพื่อเป็นการสะเดาะพระเคราะห์โดยมีพระลักษมณ์ตามเสด็จไปด้วย ระหว่างเดินดงนกวายุภักษ์โฉบเอาพระรามและพระลักษมณ์ไป บริวารลิงทั้งหลายจึงสู้รบกับนกวายุภักษ์และฆ่านกวายุภักษ์ตาย การเดินดงของพระรามครั้งนี้ ต้องฆ่ายักษ์ตายอีกหลายตน จนครั้งสุดท้ายต้องสู้กับท้าวอุณราช พระรามถอนต้นกกมาพาดสาย ยิงตรึงท้าวอุณราชไว้กับแผ่นดิน แล้วจึงเสด็จกลับกรุงศรีอยุธยา พระอิศวรทรงสงสารพระราม จึงเสด็จมาไกล่เกลี่ยนางสีดา นางสีดาจึงยอมคืนดีด้วย พระรามจึงครองกรุงศรีอยุธยาอย่างสุขสวัสดิ์สืบไป

เรื่องย่อตอนศึกไมยราพ

พระรามทรงพระสุบินนิมิตว่าพระอาทิตย์ทรงกลดสวยงามมาก แต่ถูกพระราหูคาบหนีไป พระรามหักฉัตรพรหมโลกได้ พิเภกทำนายว่า พระรามจะถูกไมยราพจับตัวไป แต่ในที่สุดพระรามจะได้รับชัยชนะต่อยักษ์ทั้งปวง หนุมานจึงคิดป้องกันโดยได้ร่ายเวทนิมิตให้ร่างกายใหญ่เท่าภูเขาและอมพลับพลาของพระรามไว้ ไมยราพแปลงตัวเป็นลิงป่าปะปนเข้าไปในกองทัพของพระราม ไมยราพจึงเข้าไปใกล้พลับพลาของพระรามได้ ไมยราพได้โอกาสเสกมนต์สะกดพลลิงให้หลับใหลและลักพาพระรามแทรกแผ่นดินไปยังเมืองบาดาลใส่กรงเหล็กขังไว้ที่ดงตาลท้ายเมืองและสั่ง ให้ยักษ์โกฏิหนึ่งคอยควบคุม แล้วให้นางพิรากวนพี่สาวตักน้ำใส่กระทะเพื่อต้มพระรามกับไวยวิกลูกของนางพิรากวนในเวลารุ่งเช้า

หนุมานตามหาพระรามตามคำแนะนำของพิเภก จนมาถึงสระบัวแห่งหนึ่ง จึงหักก้านบัวและลอดก้านบัวลงไปเมืองบาดาล ฆ่ายักษ์ซึ่งเป็นนายด่านตาย หักคอช้างตกมัน ผ่านด่านไฟกรดด่านเขากระทบกันและด่านยุงโตเท่าแม่ไก่จนถึงสระบัว ได้ต่อสู้กับมัจฉานุจนได้ทราบข่าวว่าเป็นพ่อลูกกับมัจฉานุบอกทางไปบาดาล หนุมานพบนางพิรากวนซึ่งหิ้วกระออมมาตักน้ำตามที่ไมยราพสั่ง หนุมานของร้องให้นางพิรากวนบอกที่ขังพระราม หนุมานออกอุบายแปลงเป็นใยบัวติดสไบนางพิรากวนผ่านด่านยักษ์เข้าเมืองได้แล้วลงไปยังเมืองบาดาล สะกดพวกยักษ์หลับหมด ช่วยพระรามไปไว้บนสุวรรณบังลังก์ในถ้ำเชิงเขาสุรกานต์ แล้วไปรบกับไมยราพแต่สู้ไม่แพ้ชนะกัน ไมยราพออกอุบายชักชวนหนุมานให้พลัดกันตีคนละ 3 ทีด้วยตะบองต้นตาล ต่างคนต่างมีฤทธิ์ หนุมานแผลงฤทธิ์เหยียบบอกไมยราพและไต่ถามนางพิรากวนจนได้ความว่า ไมยราพถอดหัวใจไว้ในแมลงภู่ใส่กล่องมณีซ่อนไว้ที่ยอดเขาตรีกุฏ หนุมานจึงนิรมิตกายมีสี่หน้าแปดมือ เอาเท้าซ้ายเหยียบบอกไมยราพไว้เท้าขวาก้าวไปเขาตรีกุฏเอื้อมมือง้าง ภูเขาหาตัวแมลงภู่ไมยราพพร้อมๆ กัน ไมยราพจึงสิ้นชีวิต

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดการเรียนด้วยตนเองด้วยภาพการ์ตูน

3.1 ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) มาจากคำในภาษาอิตาเลียนว่าคาโทน (Carton) และจากภาษาละตินว่า Carta มีความหมายว่า กระดาษ (paper) ตามความหมายที่เข้าใจกันคือการเขียนภาพลงบนกระดาษหนาหนัก ซึ่งในสมัยแรกเป็นเพียงการออกแบบเพื่องานเขียนภาพประดับกระจกและลายกระเบื้องเคลือบสี (Mosaic) Williams. R (1972: 728)

คินเดอร์ (Kinder. 1959: 152) กล่าวว่า การ์ตูนเรื่อง (Comics) หมายถึงการ์ตูนธรรมดาหลายๆ ภาพที่จัดลำดับเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราว

กระทรวงศึกษาธิการ (2520: 24-27) ได้ให้ความหมายว่า การ์ตูนเป็นทัศนวัสดุชนิดหนึ่งซึ่งจัดอยู่ในประเภทวัสดุลายเส้น (Graphic Material) โดยเป็นภาพวาดหรือชุดของภาพวาด ซึ่งแสดงเรื่องราวหรือข่าวสารต่างๆ ให้ทั้งความขบขัน สนุกสนานและช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องหรือเหตุการณ์ต่างๆ ได้ การ์ตูนส่วนใหญ่มักเป็นภาพวาดเกิดเลยจากชีวิตจริงและมีคำพูดประกอบภาพไม่มีรายละเอียดมากนักแต่จะเน้นบุคลิกของตัวการ์ตูนโดยเฉพาะส่วนตัว ซึ่งแสดงความรู้สึกออกมาทางใบหน้าบางครั้งก็มีการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ แทนคำพูด

การ์ตูน หมายถึง ภาพที่ใช้แทนภาพจริง เป็นภาพมายา โยเย้ ไม่เหมือนของจริง อาจเป็นภาพคน ภาพสัตว์ หรือสิ่งของซึ่งมีรูปลักษณะผิดธรรมดา ก่อให้เกิดความรู้สึกขบขันเร้าความสนใจของผู้ดู ประยูร จรรยาวงษ์ (2513: 2)

การ์ตูน หมายถึง ตัวแทนบุคคล แนวคิด หรือสถานการณ์และสร้างขึ้นสำหรับชักจูงความคิดของคน สมพงษ์ ศิริเจริญ และคณะ (2526: 53)

การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดหรือการแสดงลักษณะล้อเลียน เสียดสีเหตุการณ์ต่างๆ ให้เกิดความรู้สึกตลกขบขัน เข้าใจง่าย ชัดเจนแสดงให้เห็นเพียงแนวคิดเดียว การเขียนภาพการ์ตูนนั้นอาจมีคำอธิบายสั้นๆ หรือไม่มีก็ได้ อาจเป็นเพียง 1 กรอบ หรือมากกว่าก็ได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ เนื้อเรื่อง และเหตุการณ์ พิมพิมล ศรีทิพย์ (2524: 1)

กล่าวโดยสรุป การ์ตูนคือ ภาพวาดง่ายๆ ที่มีรูปร่างล้อเลียนของจริงเป็นภาพที่เน้นเรียนเส้นและอารมณ์เป็นสำคัญ โดยลดรายละเอียดที่ไม่จำเป็นของภาพออก มีจุดมุ่งหมายให้ทั้งความขบขัน สนุกสนาน หรือช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องต่างๆ

3.2 ประเภทของการ์ตูน

มีผู้แบ่งประเภทของการ์ตูนตามแนวการแบ่งต่างๆ กันไป คือ

3.2.1 ประเภทที่แบ่งตามเนื้อหา

คิดเดอร์ (Kinder. 1959: 152) ได้จำแนกการ์ตูนออกเป็นสองประเภท คือ การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) และการ์ตูนเรื่อง (Comics)

1. การ์ตูนธรรมดา ได้แก่ ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียนเสียดสี บุคคล สถานที่ สิ่งของ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป

2. การ์ตูนเรื่อง หมายถึง การ์ตูนธรรมดาหลายๆ ภาพซึ่งจัดลำดับเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์

นิพนธ์ ศุขปรีดี (2517: 33) อธิบายว่า การ์ตูนเรื่อง คือ ภาพการ์ตูนที่มีเรื่องราวต่อเนื่องกันหลายภาพ การ์ตูนเรื่องอาจเป็นภาพวาดที่ผู้เขียนเขียนขึ้นตอนละ 2-3 ภาพ ลงในหนังสือพิมพ์รายวันต่อกันเป็นประจำทุกวันเรียกว่า การ์ตูนเป็นตอน (Comic Books)

3.2.2 ประเภทที่แบ่งตามรูปแบบของภาพการ์ตูน

สมัคร ผลจำรูญ (2522: 25) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนตามแนวของรูปแบบภาพเป็นสองแบบด้วยกัน คือ แบบเลียนของจริง แบบล้อของจริง นอกจากนี้

สุวิช แทนปั้น (2517: 5) ได้เสนอแบบการ์ตูนโครงร่าง ซึ่งเป็นแบบเดียวกับที่เริงลักษณ์ มหาวินิจฉัยมนตรี (2517: 89) เสนอการ์ตูนแบบภาพก้านไม้ขีด ดังนั้น สรุปรวมแล้วรูปแบบของของภาพการ์ตูนมีสามแบบด้วยกัน คือ

1. แบบเลียนของจริง เป็นการเขียนภาพให้มีภาพลักษณ์ใกล้เคียงความเป็นจริงในธรรมชาติ ทั้งในเรื่องสัดส่วนรูปร่าง ลักษณะต่างๆ ท่าทางและสภาพแวดล้อม ภาพแบบนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริงมาก แต่ไม่ถึงกับเป็นภาพวาดเหมือนจริง

2. แบบล้อของจริง เป็นภาพที่เขียนบิดเบือนไปจากความเป็นจริงมักเน้นเฉพาะลักษณะเด่นๆ หรือที่สำคัญๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะให้เป็นการล้อเลียนและให้เกิดอารมณ์ขำขันแก่ผู้อ่าน

3. การ์ตูนโครงร่างหรือภาพก้านไม้ขีด เป็นภาพวาดเส้นขาวดำง่ายๆ มีสัดส่วนลักษณะผิดไปจากของจริง ภาพชุดนี้ใช้เป็นภาพประกอบการสอนในฐานะเป็นสัญลักษณ์ของรูปภาพซึ่งเป็นที่เข้าใจกันระหว่างครูกับนักเรียน ไม่ได้เน้นเรื่องความเหมือนจริง ไม่เกี่ยวข้องกับการแสดงความตื้นลึกของภาพ อาจใช้เส้นเขียนลงบนกระดาษดำเลย หรือวาดลงบนกระดาษติดหน้าชั้นให้นักเรียนดูก็ได้ สุวิช แทนปั้น (2517: 5) และเริงลักษณ์ วินิจฉัยมนตรี (2517: 98)

พิสิฐ นาครำไพ (2527: 15) ได้แบ่งรูปแบบของการ์ตูนออกเป็น 3 แบบ คือ

1. ภาพเลียนจริงเป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงในธรรมชาติ ทั้งในเรื่องสัดส่วน รูปร่าง ลักษณะต่างๆ ท่าทาง และสภาพแวดล้อม ภาพมีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริงมาก แต่ไม่ถึงกับภาพเหมือนจริง

2. ภาพล้อของจริง เป็นภาพที่เขียนบิดเบือนไปจากความจริงมักเน้นเฉพาะลักษณะเด่นๆ หรือที่สำคัญ มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะให้เป็น การล้อเลียน และให้

3. ภาพโครงร่างหรือภาพก้านไม้ขีด เป็นภาพวาดลายเส้นขาวง่ายๆ มีสัดส่วนลักษณะผิดไปจากของจริง ภาพชนิดนี้ใช้เป็นภาพประกอบการสอน ในฐานะเป็นสัญลักษณ์ของรูปภาพ ซึ่งเป็นที่เข้าใจกันระหว่างครูกับนักเรียน ไม่ได้เน้นเรื่องความเหมือนจริง ไม่เกี่ยวข้องกับการแสดงความตื้นลึกของภาพ อาจใช้เส้นเขียนลงบนกระดานดำเลย หรือวาดลงบนกระดาษติดหน้าชั้นให้แก่นักเรียนดูก็ได้

3.2.3 ประเภทที่แบ่งตามลักษณะงานที่นำการ์ตูนไปใช้

ลาวรรณ โฉมเฉลา (2504: 31) ได้จำแนกประเภทของการ์ตูนที่มีจำหน่ายตามท้องตลาดในประเทศไทยออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. เป็นภาพแทรกในหน้าหนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสารรายสัปดาห์ รายปักษ์และรายเดือน โดยมากเป็นเรื่องเทพนิยายนิทานไทย เรื่องวรรณคดี เป็นต้น

2. เป็นรูปเล่มหนังสือการ์ตูน เฉพาะเรื่องเดียวจบในฉบับหรือมีต่อกันเป็นเล่มซึ่งโดยมากเป็นเรื่องผจญภัย ตื่นเต้น หวาดเสียว บางทีก็ลอกหรือเลียนแบบมาจากหนังสือการ์ตูนของต่างประเทศหรือเรื่องจากภาพยนตร์ โทรทัศน์ เป็นต้น

3. เป็นรูปเล่มหนังสือที่มีหลายเรื่อง หลายรส แบบเดียวกับนิตยสาร คือมีการ์ตูนเรื่องยาวประจำฉบับ เรื่องสั้นจบเป็นตอนๆ เรื่องตลกขบขันประกอบคำบรรยายและสารอื่นๆ ผสมรวมกัน เช่น การ์ตูน ตุ๊กตา หนูจ๋า เป็นต้น

กระทรวงศึกษาธิการ และธนาคารกสิกรไทย (2524: 1-2) ได้แบ่งการ์ตูนเป็นประเภทคือ

1. การ์ตูนบรรณาธิการและการ์ตูนล้อเลียนการเมือง (Editorial Cartoon and Political Cartoons) เป็นการ์ตูนที่สืบเนื่องมาจากสาระสำคัญของบทบรรณาธิการหรือเหตุการณ์ทางการเมืองที่น่าสนใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดเห็น อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้

2. การ์ตูนเรื่องราวและการ์ตูนช่องเดียว (Comic Strips and Panels) มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่ผู้วาดกำหนดบุคลิกให้ อาจเป็นการ์ตูนประเภทวันต่อวันหรือวันเดียวจบ คำพูดของตัวการ์ตูนจะอยู่ในวงข้างๆ หัวผู้พูด

3. การ์ตูนตลก (Gag Cartoon) จะเน้นความตลกขบขันเป็นหลัก เป็นการ์ตูนช่องเดียวโดยมีคำบรรยายสั้นๆ เป็นคำพูดของการ์ตูนนั้นหรืออาจจะไม่มีคำบรรยายเลย ให้ผู้อ่านตีความจากท่าทางของตัวการ์ตูนเอง

4. การ์ตูนภาพประกอบ (Illustrative Cartoons) ไม่ค่อยมีความหมายในตัวเอง มักประกอบกับแบบเรียนหรือโฆษณาเพื่อการสอนหรืออธิบาย

5. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) คือการทำให้ภาพการ์ตูนมีชีวิตเคลื่อนไหวได้โดยการนำภาพการ์ตูนหลายๆ ภาพมาเรียงตามลำดับต่อเนื่องกันอย่างรวดเร็วเป็นอากัปกิริยาของตัวการ์ตูน บันทึกไว้บนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้นจะต้องใช้ภาพวาดประมาณ 10,000 – 15,000 ภาพ และภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวต้องใช้ภาพวาดถึง 2 ล้านภาพ ใช้จิตรกรนับร้อยคน

การ์ตูนเป็นภาพที่เด็กสนใจมากประเภทหนึ่ง การ์ตูนช่วยให้เด็กชอบอ่านและสนใจอ่านและช่วยให้เด็กใช้ความคิดที่จะเรียบเรียงที่เขาเห็นออกมาได้ดีเนื่องจากการ์ตูนสามารถถ่ายทอดความคิดจินตนาการออกมาเป็นภาพง่ายๆ แต่ช่วยให้คนได้มองเห็นความจริงได้มากที่สุด Sand (1956: 248-249) ยิ่งกว่านั้นการ์ตูนยังให้ความเพลิดเพลิน การแสดงออกถึงอารมณ์ขัน นับว่าเป็นสิ่งสำคัญ ครูที่มีประสิทธิภาพโดยทั่วไปถือว่า ภาพการ์ตูนเป็นอุปกรณ์การสอนที่สมบูรณ์แบบอย่างหนึ่ง

เรื่องที่นำการ์ตูนมาสอนวิชาภาษาไทยและวรรณคดีได้ผลดี 4 ประการ คือ สมพงษ์ ศิริเจริญ และคณะ (2506: 60)

1. ทำให้นักเรียนสนใจในเนื้อหาวิชามากขึ้น
2. ใช้สอนเด็กประเภทต่างๆ กันได้เป็นรายตัว และทำให้การสอนดีขึ้น
3. ฝึกการอ่านได้เป็นอย่างดี
4. ทำให้ความสนใจในการอ่านเพิ่มขึ้น

คุณค่าซึ่งไม่อาจประมาณได้ของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็กๆ เป็นสิ่งที่มหาชนตระหนักมาช้านาน จากผลข้อนี้เองก็ได้มีการผลิตการ์ตูนเรื่องออกจำหน่ายมากมายทุกๆ ปี และได้รับการยกเว้นภาษีในสหรัฐอเมริกา Witty (1941: 100-104)

เด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนมากๆ นั้น จะมีสมรรถวิสัยในการอ่านหนังสือได้คล่องแคล่วกว่า รู้จักจำรูปศัพท์และความหมายได้มากกว่าเด็กที่อ่านการ์ตูนน้อย Witty (1941: 105-109)

นักเรียนที่อ่านหนังสือช้า คนที่ไม่อยากเรียน ตลอดจนนักเรียนที่สังคมจัด ย่อมได้ประโยชน์จากการ์ตูนเรื่อง การ์ตูนเรื่องเป็นสิ่งที่น่าสนใจและจัดเป็นกิจกรรมพิเศษสำหรับแก้ไขนักเรียนเป็นรายตัว Sones (1944: 238-239)

คุณค่าทางการศึกษาของการ์ตูนเรื่องที่มีในหนังสือพิมพ์ และหนังสือต่างๆ นั้น เป็นสิ่งที่ตระหนักกันทั่วไป นักศึกษาหลายคนได้ให้ความเห็นว่าเพื่อช่วยให้เด็กเรียนได้ดีขึ้นควรจะมีการปรับปรุงวิธีการโดยหาสื่อที่เหมาะสมมาช่วย และเห็นว่าการ์ตูนเรื่องจะช่วยในการพัฒนาการทางการเรียนของเด็กได้ดีขึ้น Kinder (1959: 399)

แม้การ์ตูนจะแสดงทรรศนะใดเพียงความคิดเดียวก็ได้ผลดี เพราะการ์ตูนที่ดีจะบอกเรื่องราวโดยตัวของมันเอง ในทำนองเปรียบเทียบ และการเปรียบเทียบก็มักจะได้ผลมากกว่าการบอกเล่าโดยตรง การ์ตูนยังให้ความเพลิดเพลินการแสดงออกของอารมณ์ขัน การ์ตูนที่ดีจะบอกถึงเจตจำนงอย่างมีประสิทธิภาพ บางครั้งการที่จะดูการ์ตูนให้เข้าใจดีก็เป็นเรื่องที่ยากเหมือนกันเด็กที่มีอายุน้อยมักเข้าใจจุดมุ่งหมายของการ์ตูนผิดไป เพราะลายเส้นที่เขียนไม่มีความหมายแก่พวกเขา สมัคร ผลจำรูญ (2522: 30)

เด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนมากๆ นั้น จะมีสมรรถวิสัยในการอ่านหนังสือได้คล่องแคล่วกว่า รู้จักจำรูปศัพท์และความหมายได้มากกว่าเด็กที่อ่านการ์ตูนน้อย Witty (1941: 105-109)

บุญเหลือ ทองเอี่ยมและสุวรรณ นาภู (2520: 13-14) กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอนไว้ว่า

1. เป็นเครื่องกระตุ้นและเป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน
2. ใช้ประกอบคำอธิบายข้อความต่างๆ ให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น
3. ใช้จัดกิจกรรมนักเรียน โดยให้นักเรียนหัดเขียนคำอธิบายบรรยายภาพการ์ตูนหรือวาดภาพการ์ตูนประกอบคำบรรยาย และนำภาพการ์ตูนนั้นไปจัดป้ายนิเทศในวิชาที่เรียน

สมหญิง กลั่นศิริ (2521: 74) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. การ์ตูนช่วยส่งเสริมการสอนของครู ช่วยให้บทเรียนน่าสนในและทำให้ผู้เรียนเรียนโดยไม่เบื่อหน่าย
2. การ์ตูนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนเร็วยิ่งขึ้น เพราะการ์ตูนช่วยสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจได้เร็วขึ้น
3. การ์ตูนทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกสนานและติดตามการสอนของครูโดยตลอด
4. การ์ตูนช่วยผ่อนคลายอารมณ์เครียด ทำให้บทเรียนสนุกสนานและน่าติดตามโดยไม่เบื่อ

นอกจากนั้น คณะนิสิตปริญญาโทเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา. 2522: 204) ได้สรุปไว้ในเรื่องของนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาว่าประโยชน์ของการ์ตูนเรื่องที่มีต่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ทำให้นักเรียนสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้น
2. ใช้สอนเด็กเป็นรายบุคคลและทำให้การเรียนดีขึ้น
3. ฝึกการอ่านได้ดี
4. ทำให้นักเรียนสนใจในการอ่านมากขึ้น

ข้อดีประการสำคัญของหนังสือการ์ตูนในการสอนได้แก่ ความสามารถในการสร้างความสนใจ ซึ่งเป็นที่รู้กันดีทั่วไปในหมู่นักการศึกษาว่า ความสนใจเป็นปัจจัยสำคัญต่อผลการเรียนรู้ ถ้าหากครูได้คัดเลือกและนำไปใช้ร่วมกับวิธีสอนได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมแล้ว หนังสือการ์ตูนก็จะสามารถเป็นเครื่องมือในการสอนที่มีประสิทธิภาพได้อย่างหนึ่ง เช่นเดียวกับอุปกรณ์การสอนอย่างอื่นที่หายากและมีราคาแพง

3.3 ลักษณะของการ์ตูนที่ดี

การ์ตูนยังมีลักษณะที่ดีอีกอย่างหนึ่ง คือ การ์ตูนแสดงภาพให้ผู้ดูเข้าใจความหมายตรงกับผู้เขียนวางจุดมุ่งหมายเอาไว้ ซึ่งภาพที่เขียนเป็นภาพง่ายๆ แสดงเฉพาะลักษะเด่นๆ ไม่มีความซับซ้อนหรือแสดงส่วนละเอียดมากเกินไป นิพนธ์ ศุขปรีดี (2517: 33)

คุณลักษณะของการ์ตูนและสาเหตุที่ทำให้เด็กอ่านหนังสือการ์ตูน Larrick (1957: 90-92) คือ

1. หนังสือการ์ตูนให้ความพึงพอใจสนองตอบความชอบความต้องการของเด็กในด้านการดำเนินเหตุการณ์และการผจญภัย
2. เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว แต่ละบทตอนสั้นกะทัดรัด สร้างความพึงพอใจให้แก่เด็กได้เร็ว
3. อ่านง่าย อันที่จริงคนที่อ่านไม่คล่องก็สามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้โดยการดูภาพ
4. หาอ่านได้ทุกแห่งหน
5. ใครๆ ก็อ่านการ์ตูน เด็กๆ ทั้งชายและหญิงต้องการการยอมรับในกลุ่มเด็กที่ไม่อ่านรู้สึกว่าเขากำลังแยกตัวออกจากกลุ่ม
6. เด็กหลายคนไม่มีหนังสืออะไรจะอ่าน เลยหันไปหาหนังสือการ์ตูนเหตุผลพื้นฐานที่สนับสนุนการใช้การ์ตูนเป็นสื่อการเรียน

ชม ภูมิภาค (2524: 143-144) กล่าวว่า การ์ตูนเรื่องเหมาะสำหรับทำเป็นหนังสืออ่านสำหรับเด็ก หนังสือประกอบหลักสูตรในระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งนี้เพราะการ์ตูนนั้นดูง่าย เข้าใจง่ายและเรียกร้องความสนใจของนนักเรียนได้ดีกว่าหนังสือที่มีแต่ข้อความและตัวอักษรแต่เพียงอย่างเดียว ผุ้เขียนสามารถสอดแทรกความรู้ ความคิด และคุณธรรมง่ายๆ ที่ต้องการปลูกฝังให้อยู่ในตัวนักเรียนไว้ในภาพหรือหนังสือการ์ตูนนี้ได้อย่างดี

บุญยฤทธิ์ คงคาเพชร (2527: 15) ได้กล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนที่ดีไว้ดังนี้

1. ทำให้ผู้ดูเข้าใจความหมายตรงกับที่ผู้เขียนวางจุดมุ่งหมายไว้
2. เป็นภาพง่ายๆ มีลักษณะเด่น ไม่ซับซ้อนยุ่งยาก
3. มีจุดมุ่งหมายเดียวในภาพ
4. ถ้ามีคำอธิบายควรเป็นคำบรรยายสั้นๆ กะทัดรัดและช่วยให้ภาพเกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
5. ภาพที่เขียนออกมาควรมีลักษณะขำขัน หรือสนุกสนานเพลิดเพลินมากกว่าเป็นไปในทางเศร้า หดหู่ หรือพิการ เป็นต้น
6. การ์ตูนที่ดีควรให้แง่คิดและสร้างสรรค์ในทางที่ดี

สำหรับเหตุที่เด็กชอบการ์ตูนนั้นเนื่องมากจากคุณลักษณะที่สำคัญของหนังสือการ์ตูนนั่นเอง Larrick (1957: 73-75) ซึ่งได้แก่

1. อ่านแล้วเข้าใจง่าย เพราะไม่ต้องอ่านทุกตัว เพียงแต่มองดูภาพและอ่านเพิ่มเติมอีกเล็กน้อย ก็สามารถเข้าใจเรื่องได้ เด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าเพราะอ่านหนังสือในชั้นเรียนไม่ทันเพื่อน
2. อ่านแล้วเข้าใจทันที เพราะเรื่องแสดงชัดเจนอยู่ในภาพแล้วไม่ต้องคิดมาก การ์ตูนจึงเหมาะสำหรับเด็กที่ไม่ค่อยชอบจินตนาการมาก
3. เนื้อเรื่องเหมาะกับวัฒนธรรมเด็กเล็กและวัยรุ่น แม้จะมีเนื้อเรื่องต่างๆ กัน หนังสือการ์ตูนก็ล้วนมีเรื่องลึกลับ ตื่นเต้น การผจญภัยจึงทำให้เด็กสนใจมากขึ้น
4. เด็กมักจะคิดถึงเรื่องราวในการ์ตูนเป็นเรื่องจริง
5. เด็กมักคิดว่าคนมีสองพวกคือ พวกดีกับพวกเลว
6. เด็กมักชอบความเก่งกล้าสามารถของตัวละครในการ์ตูน
7. หนังสือการ์ตูนหาง่ายและราคาถูก

3.4 หลักเกณฑ์การเลือกการ์ตูนประกอบการสอน

บุญเหลือ ทองเอี่ยม; และสุวรรณ นาภู (2520: 13-14) ได้เสนอหลักเกณฑ์การเลือกการ์ตูนเพื่อใช้ในการสอนไว้ดังนี้

1. การ์ตูนที่ใช้ควรเหมาะสมกับประสบการณ์ของผู้เรียน โดยต้องคำนึงถึงว่าผู้เรียนเคยศึกษาหรือมีพื้นฐานในสิ่งนั้นๆ บ้างหรือไม่
2. การ์ตูนที่ใช้ไม่ควรเป็นนามธรรมมากเกินไป ควรเลือกแบบง่ายๆ มีสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายได้ชัดเจน
3. การ์ตูนที่ใช้ควรมีสัญลักษณ์เฉพาะเรื่อง เช่น อาจเป็นการ์ตูนเสียดสีการเมืองหรือเป็นการ์ตูนโน้มน้าวจิตใจไม่ให้เด็กไปสนใจอบายมุข เป็นต้น
4. ภาพวาดการ์ตูนนั้นควรมีขนาดเหมาะสม คือเหมาะสมทั้งขนาดของภาพ สีสัน ความยาวของเรื่อง วัยของผู้เรียนและระดับของผู้ดูเป็นสำคัญ

ณรงค์ ทองปาน (2526: 61) ได้กล่าวถึงหลักเกณฑ์ในการตัดสินหนังสือสำหรับเด็ก พอสรุปได้เป็นสาระสำคัญดังนี้คือ

1. เนื้อเรื่อง
2. วิธีการเขียน
3. ความยากง่ายของเนื้อเรื่องและการใช้ภาษา
4. การจัดรูปเล่ม

ณรงค์ ทองปาน (2526: 73) กล่าวว่าก่อนจะลงมือเขียน นักเขียนสำหรับเด็กควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้คือ

1. เขียนเพื่อให้เด็กฟังหรือเด็กอ่าน
2. จิตวิทยาที่ควรคำนึงถึงในการเขียนหนังสือสำหรับเด็ก
3. เรื่องที่ใช้เขียน ภาษาที่ใช้เขียน

ยุพิน พิพิธกุล และอรพรรณ ตันบรรจง (2531: 302-306) กล่าวถึงการใช้การ์ตูนประกอบการสอนดังนี้

ภาพการ์ตูนเป็นภาพที่เขียนขึ้นโดยตัดรายละเอียดปลีกย่อย คงเหลือไว้เฉพาะส่วนสำคัญ ลักษณะรูปแบบของการ์ตูนอาจจะเกินเลยไปบ้างเล็กน้อย แต่เน้นความสนใจที่ความเรียบง่าย ไม่ยุ่งเหยิง หรือสลับซับซ้อน ภาพการ์ตูนอาจจะเป็นภาพเดียวหรือเป็นภาพต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราว ในทางคณิตศาสตร์นั้น อาจจะนำภาพการ์ตูนมาประกอบการสอนได้ ดังนี้

การ์ตูนที่เป็นภาพลายเส้น ครูควรจะค่อยๆ เขียนภาพไปขณะที่เขียนโจทย์ อย่าเขียนจนจบแล้วจึงอธิบาย

1. การ์ตูนที่เป็นภาพสำเร็จ (ภาพเดี่ยว)
2. การ์ตูนเป็นภาพสำเร็จที่แต่งเป็นเรื่องราว

ฮัค และยังก์ (Huck; & Young. 1961: 22) ได้วางหลักเกณฑ์เกี่ยวกับเรื่องสำหรับเด็กไว้ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) ต้องเป็นโครงเรื่องที่ดี เร้าใจให้ผู้อ่านติดตาม โดยเป็นเรื่องที่น่าสนใจและสมจริง
2. เนื้อเรื่อง (Content) ต้องมีคุณค่าและเหมาะสมสำหรับเด็ก
3. แก่นเรื่อง (Theme) ควรมีคุณธรรมแต่ไม่ต้องสอนเด็กโดยตรงและเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน และเหมาะสมสำหรับวัยเด็ก
4. ตัวละคร (Charecterization) ควรมีส่วนที่ยกระดับจิตใจของผู้อ่านให้ดีขึ้น
5. ลีลาในการเขียน (Style) เสนอเรื่องง่าย ชัดเจนบทสนทนาเป็นธรรมชาติ
6. รูปแบบ (Format) รูปแบบและรูปเล่มต้องชวนอ่านตัวหนังสือควรพิมพ์ชัดเจน
7. อื่นๆ (Other Consicderations) ควรเป็นหนังสือที่ทำให้เด็กพอใจและสนใจติดตามอ่าน

3.5 การเขียนการ์ตูนสำหรับประกอบการสอน

ณรงค์ ทองปาน (2526: 80) มีหลักเกณฑ์ในการในกำหนดดังนี้

ความมุ่งหมายในการเขียน

1. เพื่อให้เด็กได้รับความสนุกเพลิดเพลิน
2. เพื่อส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็ก
3. เพื่อปลูกฝังทัศนคติที่ดีให้แก่เด็ก
4. เพื่อส่งเสริมให้เด็กรักการอ่าน มีความอยากรู้อยากเรียน
5. เพื่อช่วยในการเรียนภาษาของเด็ก และปูพื้นฐานในการเรียนวรรณคดี
6. เพื่อเป็นแนวทางให้เด็กรู้จักวิจารณ์และเลือกหนังสืออ่านเป็น

หลักการเขียน

1. ขนาดของหนังสือ เป็นการยากที่จะกำหนดให้แน่ชัดลงไป มักจะถือเอาสะดวกของการการพิมพ์และความเหมาะสมที่จะหยิบถือได้สะดวกตามวัยของเด็ก

2. ขนาดของตัวอักษร ขนาดเล็กลงได้แต่ต้องไม่เล็กกว่าตัวพิมพ์ธรรมดา ในหน้าหนึ่งมีอักษรหลายบรรทัดตามความเหมาะสม

3. ขนาดของภาพ ขนาดของภาพเล็กลงเพราะเด็กในวัยนี้มองภาพเพื่อประกอบเรื่องเท่านั้น สีสันของภาพใช้สีสันกลมกลืนกัน และมีความเป็นจริงตามธรรมชาติ

4. ความหนาของหนังสือ พิจารณาตามเนื้อเรื่องและความหนาเหมาะสมทั่วไป แต่ไม่ควรหนาเกิน 40 หน้า

5. กระดาษที่ใช้เขียน ควรใช้กระดาษที่เหนียวแต่ไม่ต้องหนานักก็ได้

6. คำที่ใช้ให้มีความหมายง่ายเท่ากับหนังสือแบบเรียน และในกรอบของมวลประสบการณ์ที่ผู้เขียนจะจัดให้กับเด็ก

7. เรื่องที่เขียนควรเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับคนมากขึ้นหรือเรื่องของคนกับสัตว์เลี้ยง ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว วีรบุรุษ วีรสตรี วิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ การผจญภัย เรื่องประเภทนักสืบต่างๆ หรือเรื่องจากภาพยนตร์มีความน่าสนใจ เขียนได้ทั้งแบบสนทนา ร้อยแก้ว หรือร้อยกรองและเรื่องที่ขาดเสียมิได้คือ การสอดแทรกคุณธรรมที่ควรปลูกฝังให้แก่เด็ก

เชาวลิต ชำนาญ (2521: 219-220) ได้อธิบายหลักในการเขียนการ์ตูนสำหรับประกอบการเรียนการสอนไว้ว่า เมื่อกำหนดเรื่องที่จะเขียนได้แล้ว ให้ดำเนินตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. วางเค้าโครงเรื่องราวให้สนุกและเข้าใจเอไว้ล่วงหน้า
2. แบ่งสาระสำคัญของเรื่องออกเป็นเฟรมหรือส่วนย่อยๆ ติดต่อกันตลอดเรื่อง
3. พิจารณาเพิ่มเติมหรือตัดทอนสาระสำคัญให้เหลือเฉพาะส่วนที่จำเป็นจริงๆ
4. เขียนภาพคร่าวๆ เป็นเรื่องราวติดต่อกันตามสาระสำคัญหรือส่วนย่อยที่แบ่งเอาไว้
5. ลงมือเขียนการ์ตูน โดยถือหลักการต่อไปนี้
    5.1 ภาพทุกภาพต้องแสดงท่าทางให้สื่อความหมายตามท้องเรื่อง
    5.2 ต้องเป็นภาพที่ง่ายๆ ไม่แสดงรายละเอียดมากนัก เน้นเฉพาะส่วนที่จำเป็น
    5.3 แต่ละภาพจะต้องมีจุดมุ่งหมายเดียวกัน

5.4 ใช้คำอธิบายหรือภาษาประกอบที่กะทัดรัด มีความหมายสมบูรณ์

5.5 ไม่ควรมีการพูดโต้ตอบกันในภาพเดียว เช่น ภาพที่ 1 ชาลี ถามมานะ ภาพที่ 2 มานะจึงจะตอบชาลี ถ้าทั้งถามและตอบในภาพเดียวกันจะทำให้ผู้ดูสับสน

5.6 ให้มีการเคลื่อนไหวของตัวละครในมุมต่าง ๆ เพื่อเป็นการเร้าให้ผู้ดูสนใจยิ่งขึ้น เช่นมีการย่อส่วน ขยายส่วน ภาพด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง สับเปลี่ยนกันไป

5.7 แต่ละภาพต้องมีขนาดพอเหมาะ สามารถเขียนคำบรรยายด้วยตัวหนังสือขนาดเหมาะสมกับวัยของผู้ดู

5.8 ถ้าเป็นหนังสือสำหรับเด็กประถมศึกษา ควรมีหมายเลขลำดับภาพเพื่อช่วยในการอ่านเรื่องราวได้ตามลำดับ

5.7 ถ้ามีหลายภาพในหนึ่งหน้ากระดาษ ควรพิจารณาจัดลำดับภาพให้สอดคล้องกับหลักการอ่านและการเขียน ที่เด็กต้องกวาดสายตาหรือเขียนจากซ้ายไปขวามือ ดังตัวอย่าง

<table>
<tr><td>ภาพที่ 1 → ภาพที่ 2</td><td rowspan="2">กรณีที่มี 4 ภาพในหนึ่งหน้ากระดาษ</td></tr>
<tr><td>ภาพที่ 3 → ภาพที่ 4</td></tr>
<tr><td>ภาพที่ 1</td><td>ภาพที่ 2</td><td rowspan="2">กรณีที่มี 3 ภาพในหนึ่งหน้ากระดาษ</td></tr>
<tr><td colspan="2">ภาพที่ 3</td></tr>
<tr><td>ภาพที่ 1</td><td>ภาพที่ 2</td><td>กรณีที่มี 2 ภาพในหนึ่งหน้ากระดาษ
(หน้ากระดาษกว้าง)</td></tr>
<tr><td colspan="2">ภาพที่ 1</td><td rowspan="2">หน้ากระดาษแคบ</td></tr>
<tr><td colspan="2">ภาพที่ 2</td></tr>
</table>

ภาพประกอบ 2 แสดงการจัดลำดับภาพให้สอดคล้องกับหลักการอ่านและการเขียน

5.8 ถ้าเป็นการ์ตูนที่เป็นหนังสือตำราเรียน ควรมีข้อแนะนำการเรียน จุดประสงค์ มีการทำแบบฝึกหัดทุกครั้งที่ให้ความรู้ใหม่ และมีการเสริมแรงทุกครั้งเมื่อเด็กประสบความสำเร็จอีกด้วย

ความสามารถในการอ่านของเด็กแต่ละคนในวัยเดียวกันนั้นย่อมแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับสติปัญญา เพศ ความถนัด ความสนใจเป็นพิเศษ พ่อแม่ ผู้ปกครอง และสิ่งแวดล้อมเป็นต้น หนังสือเด็กที่ดีจะช่วยให้เด็กรักหนังสืออยากอ่านหนังสือ จะหยิบหนังสือต่างๆ มาอ่านด้วยความสนใจ โดยไม่ต้องมีคนคอยบังคับให้อ่าน

จินตนา ใบกาซูยี (2523: 3-4) หัวหน้าฝ่ายพัฒนาหนังสือศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการได้เสนอแนวการจัดสร้างหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กตามลำดับขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์ ชื่อเรื่อง และรูปแบบการเขียนเรื่องโดยเน้นความบันเทิง และสาระความรู้หรือคติสอนใจ พร้อมทั้งวางแก่นเรื่อง (Theme) ให้ชัดเจนเพียงเรื่องเดียว แล้วสร้างโครงเรื่องโดยเลือกจุดที่เร้าใจ หรือเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น เหมาะสมกับวัยเด็ก ซึ่งประกอบด้วยลักษณะตัวละครรายละเอียดของฉากเช่น บ้าน ถนน สถานที่ ระยะเวลา ฤดูกาลในเรื่อง

ขั้นที่ 2 เขียนเรื่องโดยละเอียด กำหนดภาพสำหรับวาดภาพการ์ตูน และเขียนเนื้อเรื่องเป็นบทละครพูด หรือเขียนเป็นบทการ์ตูน (Script) ลงในกระดาษพร้อมกับการกำหนดภาพไปจนครบหน้าที่กำหนด ตรงภาพในแต่ละช่องประกอบด้วยคำบรรยายภาพถ้าจำเป็นต้องบรรยาย และคำโต้ตอบของตัวละคร

ขั้นที่ 3 เขียนและทบทวนเนื้อเรื่อง รายละเอียดของรูปภาพ หมายเลขกำกับภาพ เลขหน้า เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้คล้องและสื่อความหมายได้ชัดเจน แล้วจัดพิมพ์เป็นรูปเล่ม

หนังสือที่ดีสำหรับเด็กควรมีลักษณะดังนี้คือ (ฉวีวรรณ์ คูหาตินันท์. 2527: 57)

1. เนื้อหาตรงกับความสนใจ และความต้องการของเด็กแต่ละเพศแต่ละวัย ซึ่งผู้เขียนจะต้องศึกษาจิตวิทยาของเด็กก่อนที่จะเขียน
2. รูปเล่มกะทัดรัด ไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป ถ้าเด็กเล็กควรมีรูปร่างง่ายๆ
3. รูปภาพสวยงาม ชัดเจน มีศิลป์ ถ้าเป็นหนังสือเด็กเล็กควรมีภาพมากๆ และเป็นภาพสีสดใส เน้นภาพเคลื่อนไหว คำอธิบายน้อย ถ้าเด็กยิ่งเล็ก คำอธิบายยิ่งน้อย ภาพปกดึงดูดความสนใจให้อยากหยิบอ่าน เด็กจะสนใจภาพทางขวามากกว่าทางซ้าย
4. ตัวอักษรตัวโต ชัดเจน เหมาะกับสายตาของเด็กแต่ละวัย
5. ภาษาที่ใช้ ใช้ภาษาง่าย เป็นภาษาวัยเดียวกับเด็ก
6. ตัวสะกดการันต์ถูกต้อง
7. จำนวนหน้าไม่มากนัก ถ้าเด็กยิ่งเล็กจำนวนหน้าอย่างน้อย 3-4 หน้า
8. เนื้อหานอกจากให้ความบันเทิงแล้วควรให้ความรู้ ช่วยให้เด็กมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดความเข้าใจกันกับเด็ก
9. ตัวละครควรอยู่ในวัยเดียวกันกับเด็ก

ความสามารถในการอ่านของเด็กแต่ละคนในวัยเดียวกันนั้นย่อมแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับสติปัญญา เพศ ความถนัด ความสนใจเป็นพิเศษ พ่อแม่ ผู้ปกครอง และสิ่งแวดล้อมเป็นต้น หนังสือเด็กที่ดีจะช่วยให้เด็กรักหนังสืออยากอ่านหนังสือ จะหยิบหนังสือต่างๆ มาอ่านด้วยความสนใจ โดยไม่ต้องมีคนคอยบังคับให้อ่าน

ผู้วิจัยมีความสนใจที่สร้างสื่อด้วยภาพการ์ตูนในการเดินเรื่องของงานวิจัย เพราะนักเรียนในวัยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 มีความสนใจ มีจินตนาการ และทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย ดังกล่าวแล้วข้างต้น

3.6 งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้การ์ตูนประกอบการเรียนการสอนในประเทศและต่างประเทศ

การใช้การ์ตูนเป็นสื่อการสอนนั้นมีผลการวิจัยของนักศึกษาหลายคนดังนี้

โซเนส (Sones. 1944: 238-239) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านระหว่างหนังสือธรรมดา กับหนังสือการ์ตูนเรื่อง ในเด็กระดับเกรด 6 และเกรด 7 ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนได้คะแนนเฉลี่ยสูงกว่า 10-30 เปอร์เซ็นต์ และเมื่อสลับให้กลุ่มที่อ่านหนังสือธรรมดา อ่านหนังสือการ์ตูน กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนอ่านหนังสือธรรมดา ปรากฏว่าคะแนนเฉลี่ยในการอ่านครั้งหลังสูงกว่าครั้งแรก และโซเนส ยังได้กล่าวไว้ด้วยว่า ภาพการ์ตูนเป็นสิ่งเร้าความสนใจที่สำคัญ ในการเรียนการสอน ตัวอย่างเช่น การสอบวิชาภาษาต่างประเทศในโรงเรียนเบนจามิน แฮริสัน รัฐนิวยอร์ค ปรากฏว่าการ์ตูนที่ถูกเลือกจากนิตยสารฝรั่งเศสสามารถสร้างความสนใจในการเรียนศัพท์และความเชื่อมั่นในการใช้ภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

คินเดอร์ (Kinder. 1965: 68-69) ได้สำรวจการใช้การ์ตูนประกอบการสอนของครูระดับมัธยมศึกษา จำนวน 300 คน ปรากฏผลดังนี้

1. ครูทุกคนมีความพอใจในประโยชน์ของการ์ตูน
2. นักเรียนร้อยละ 97 ชอบเรียนกับครูที่ใช้การ์ตูน
3. การ์ตูนมีประโยชน์มากที่สุดสำหรับครูที่สอนวิชาสังคมศึกษาคณิตศาสตร์และวิชาภาษาไทย
4. ประโยชน์ของการ์ตูนอยู่ที่การใช้ภาพประกอบ การดึงดูดความสนใจ การจูงใจ การให้ความชัดเจน การเน้นให้เกิดอารมณ์ขัน
5. ครูและนักเรียนเห็นพ้องต้องกันว่า พอใจหนังสือแบบเรียนที่มีการ์ตูนเป็นภาพประกอบ

ประสงค์ สุรสิทธิ์ (2515: 37-39) ได้ทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนจากหนังสือที่มีแต่ตัวอักษร หนังสือที่มีตัวอักษรประกอบภาพการ์ตูน และการ์ตูนผูกเป็นเรื่อง ผลการวิจัยพบว่า การ์ตูนที่ผูกเป็นเรื่องจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงสุด กลุ่มที่มีตัวอักษรประกอบหลายภาพจะส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรองลงมาดีกว่ากลุ่มที่เรียนจากบทเรียนที่มีแต่ตัวอักษร

จากผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้การ์ตูนประกอบการเรียนการสอน ดังที่กล่าวมาแล้ว พอสรุปได้ว่า กลุ่มที่ใช้การ์ตูนประกอบการเรียนการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยไม่ใช้การ์ตูนประกอบการเรียนการสอน และยังสามารถสร้างความเพลิดเพลินต่อการเรียนการสอนได้ดีอีกด้วย

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพศาล หวังพานิช (2523: 209) ได้ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้ ความสามารถของบุคคล อันเกิดจากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรม หรือจากการสอน การวัดผลสัมฤทธิ์จึงเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถ หรือผลสัมฤทธิ์ของบุคคลว่าเรียนรู้เท่าไร มีความสามารถชนิดใดซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบ ตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่สอน คือ

1. การวัดด้วยการปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติหรือทักษะของผู้เรียนโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าว ในรูปการกระทำจริงให้ออกมาเป็นผลงาน เช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องวัดโดยใช้ข้อสอบปฏิบัติ (Performance Test)

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาอันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่างๆ สามารถวัดได้โดยใช้ข้อสอบผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test)

4.2 ประเภทของแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ประกิจ รัตนสุวรรณ (2525: 210) ได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้เอง Teacher – Made Test) ครูผู้สอนจัดสร้างขึ้นเพื่อวัดความก้าวหน้าของนักเรียน ภายหลังจากได้มีการเรียนการสอนไประยะหนึ่งแล้วโดยปกติแบบทดสอบประเภทนี้ จะใช้เฉพาะภายในกลุ่มนักเรียนที่ครูผู้ออกสอบเป็นผู้สอน จะไม่นำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่น ทั้งนี้โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อตรวจสอบนักเรียนมีความรู้ความสามารถตามจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้มากเพียงใด และนำผลการสอบนี้ไปใช้ทั้งปรับปรุงซ่อมเสริมการเรียนการสอน กับนำไปใช้ตัดสินผลการเรียนของนักเรียนด้วยตัวอย่างแบบทดสอบที่ครูใช้ในการสอบภายภาค หรือปลายปี หรือเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละบทแต่ละตอนนั่นเอง

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เช่นเดียวกับแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้เองแต่มีจุดมุ่งหมาย เพื่อเปรียบเทียบการเรียนด้านต่างๆ ของนักเรียนต่างกลุ่มกัน

4.3 หลักเกณฑ์เบื้องต้นในการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วัญญา วิศาลาภรณ์ (2530: 12) กล่าวว่าในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้น มีหลักเกณฑ์เบื้องต้นที่ควรพิจารณาประกอบในการสร้างแบบทดสอบดังต่อไปนี้

1. วัดให้ตรงกับวัตถุประสงค์ การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนควรจะวัดตามจุดมุ่งหมายทุกอย่างของการสอนและจะต้องมั่นใจได้ว่าสิ่งที่ต้องการจะวัดได้จริง ในปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดจุดประสงค์ การเรียนรู้ในทุกรายวิชา ดังนั้นจึงจำเป็นต้องวัดให้ตรงและครบจุดประสงค์

2. การวัดผลสัมฤทธิ์การการเรียนเป็นการวัดความเจริญงอกงามของนักเรียนการเปลี่ยนแปลง และความก้าวหน้าไปสู่จุดหมายที่วางไว้ ดังนั้นครูควรจะทราบว่าก่อนเรียนนักเรียนมีความรู้ความสามารถอย่างไร

3. การวัดผลเป็นการวัดทางอ้อม เป็นการยากที่จะใช้ข้อสอบแบบเขียนตอบวัดพฤติกรรมที่จะสอบวัดจะต้องทำอย่างรอบคอบและถูกต้อง

4. การวัดผลการศึกษาเป็นการวัดที่ไม่สมบูรณ์ เป็นการยากที่จะวัดทุกสิ่ง ทุกอย่างที่สอนได้ภายในเวลาจำกัด สิ่งที่สอบได้วัดได้เป็นเพียงตัวแทนของพฤติกรรมทั้งหมดเท่านั้น ดังนั้นจึงต้องมั่นใจว่าสิ่งที่สอบวัดนั้นเป็นตัวแทนที่แท้จริงได้

5. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษานั้น มิใช่เพียงเพื่อจะให้เกรดเท่านั้น การวัดผลเป็นเครื่องช่วยในการพัฒนาการสอนของครู เป็นเครื่องช่วยในการเรียนของนักเรียน ดังนั้นการสอบปลายภาคครั้งเดียวไม่พอที่จะวัดกระบวนการเจริญงอกงามของนักเรียน

6. ในการให้การศึกษาที่สมบูรณ์นั้น สิ่งสำคัญไม่ได้อยู่ที่การทดสอบแค่เพียงอย่างเดียว กระบวนการสอนของครูก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่ง

7. การวัดผลการศึกษามีความผิดพลาดของที่ชั่งได้น้ำหนักเท่ากันโดยตาชั่งหยาบๆ อาจมีน้ำหนักต่างกัน ถ้าชั่งโดยตาชั่งละเอียด ทฤษฎีการวัดผลเชื่อว่า

คะแนนที่สอบได้ = คะแนนจริง + ความผิดพลาดในการวัด

8. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนควรจะเน้นการวัดความสามารถในการใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์ หรือการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ๆ

9. ควรคำนึงถึงขีดจำกัดของเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เครื่องมือที่ใช้โดยมาก คือ ข้อสอบ ขีดจำกัดของข้อสอบ ได้แก่ การเลือกตัวแทนของเนื้อหา เพื่อมาเขียนข้อสอบ ความเชื่อถือได้ คะแนน และการตีความหมายของคะแนน เป็นต้น

10. ควรจะใช้ชนิดของแบบทดสอบหรือคำถามให้สอบคล้องกับเนื้อหาเพื่อวิชาที่สอบและจุดประสงค์ที่จะสอบวัด

11. ในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน คะแนนที่สอบได้อาจแตกต่างกัน ดังนั้น ในการวัดผลการศึกษา จึงทำข้อสอบได้เสร็จ

12. ให้ข้อสอบมีความเหมาะสมกับนักเรียนในด้านต่างๆ เช่น มีความยากง่ายพอเหมาะ มีระดับความยากง่ายของภาษาที่ใช้เหมาะสม มีเวลาสอบนานพอ ที่นักเรียนส่วนใหญ่ทำข้อสอบได้เสร็จ

4.4 กระบวนการสร้างแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ (2525: 21-30) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนของกระบวนการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวางแผนสร้างแบบทดสอบ พิจารณาถึงจุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้

การวางแผนสร้างแบบทดสอบว่าจะสร้างแบบทดสอบอย่างไร จำเป็นต้องเรียนรู้เสียก่อนว่า เรานำแบบทดสอบไปใช้เพื่อทำอะไร หรือต้องทราบจุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้นั่นเอง โดยหลักการแล้วการนำแบบทดสอบไปใช้จะสัมพันธ์อยู่กับการสอน เช่น การสอบเพื่อตรวจสอบความรู้เดิมจะสอบก่อนทำการสอนการสอบ เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนและวินิจฉัยข้อบกพร่อง จะสอบในระหว่างดำเนินการสอน และการสอบ เพื่อสรุปผลการเรียนจะสอบหลังจากการสอนเสร็จสิ้นทั้งหมดแล้ว ดังนั้น จุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้ อาจจำแนกเป็น 4 จุดประสงค์ ดังนี้

1. ใช้ตรวจสอบความรู้เดิม จะทำการสอบก่อนที่จะเริ่มต้นการสอนเพื่อพิจารณาว่า
   1.1 นักเรียนมีความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับเนื้อหาที่จะเรียนเพียงพอหรือไม่
   1.2 นักเรียนมีความรู้ในเนื้อหาที่จะสอนหรือไม่
2. ใช้ตรวจสอบความก้าวหน้าและปรับปรุงการเรียนการสอน
3. ใช้วินิจฉัยผู้เรียน
4. ใช้สรุปผลการเรียน

เนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องวัด

เนื้อหาวิชาและพฤติกรรมที่ต้องวัดก็คือ เนื้อหาและพฤติกรรมที่ทำการสอน

การวิเคราะห์หลักสูตร

การวิเคราะห์หลักสูตรเป็นกระบวนการในการจำแนกแยกแยะในวิชานั้นๆ มีหัวข้อเนื้อหาสาระที่สำคัญอะไรบ้าง มีจุดประสงค์ที่จะให้เกิดพฤติกรรมอะไรบ้าง ดังนั้นการวิเคราะห์หลักสูตร จึงประกอบด้วยการวิเคราะห์ 2 อย่าง คือ

การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา

การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา เป็นการจำแนก หรือจัดหมวดหมู่เนื้อหาวิชาเป็นหัวข้อสำคัญโดยคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันของเนื้อหา
2. ความยากง่ายของเนื้อหา
3. ขนาดความยาวของเนื้อหา
4. เวลาที่ใช้สอน

การวิเคราะห์จุดประสงค์

การวิเคราะห์จุดเนื้อหาวิชา เป็นการจำแนกหรือจัดหมวดหมู่เนื้อหาวิชาเป็นหัวข้อสำคัญ โดยคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. รวบรวมจุดประสงค์ของเนื้อหาวิชาทั้งหมด จากหนังสือหลักสูตรและคู่มือครู
2. เขียนพฤติกรรมที่สำคัญของแต่ละจุดประสงค์ทั้งหมด
3. ยุบพฤติกรรมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันให้เป็นพฤติกรรมเดียวกัน
4. นิยามความหมายของพฤติกรรมที่ยุบรวมแล้ว

ขั้นที่ 2 การตระเตรียมงานและเขียนข้อสอบ

เมื่อวางแผนการสร้างแบบทดสอบ โดยการสร้างเป็นตารางวิเคราะห์หลักสูตรเรียบร้อยแล้ว จะต้องตระเตรียมง่ายและเขียนข้อสอบต่อไป

ขั้นที่ 3 การทดลองสอบ

เมื่อเขียนข้อสอบและจัดพิมพ์เรียบร้อยก็นำไปทดลองสอบ

ขั้นที่ 4 การประเมินแบบทดสอบ

การประเมินผลแบบทดสอบ เป็นการตรวจสอบว่า แบบทดสอบมีคุณภาพหรือไม่โดยพิจารณาตามคุณลักษณะที่ดีของแบบทดสอบซึ่งมีอยู่ 10 ประการ คือ

1. ความแม่นตรง หมายถึง แบบทดสอบสามารถวัดพฤติกรรมได้ตรงตามที่ระบุไว้ในจุดประสงค์และตามที่ทำการสอนจริง
2. ความเชื่อมั่น หมายถึง แบบทดสอบให้ผลการสอบสอดคล้องตรงกันทุกครั้ง
3. อำนาจจำแนก หมายถึง ข้อสอบที่แบ่งแยกคนเก่งอ่อนออกจากกันได้ กล่าวคือ คนเก่งจะตอบถูก คนอ่อนจะตอบผิด
4. ความยากง่าย หมายถึง จำนวนเปอร์เซ็นต์ผู้ตอบถูกทั่วไปแล้ว ความยากง่ายที่เหมาะสมจะมีจำนวนครึ่งหนึ่งตอบถูก
5. ความเป็นปรนัย หมายถึง ข้อสอบที่มีคำถามชัดเจนและการให้คะแนนชัดเจน
6. ความเฉพาะเจาะจง หมายถึง ข้อสอบที่มีคำถามชัดเจนและการให้คะแนนชัดเจน

7. ประสิทธิภาพ หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้นั้น ประหยัดเวลาการสร้าง การดำเนินการสอบ การตรวจให้คะแนน แต่ให้ผลการสอบถูกต้อง

8. ความสมดุล หมายถึง แบบทดสอบสามารถวัดได้ครอบคลุมตามจุดประสงค์และเนื้อหา มีสัดส่วนจำนวนข้อสอบสอดคล้องตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร

9. ความยุติธรรม หมายถึง แบบทดสอบมีความชัดเจน ไม่คลุมเครือและเปิดโอกาสให้ทุกคนมีโอกาสที่จะตอบถูกได้เท่ากัน

10. ความเหมาะสมของเวลาหมายถึง แบบทดสอบได้กำหนดเวลาให้อย่างเพียงพอในการตอบข้อสอบจนเสร็จ

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทำให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรมหรือจากการสอน การวัดผลสัมฤทธิ์ จึงเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถหรือความสัมฤทธิ์ของบุคคลว่าเรียนรู้เท่าไร มีความสามารถชนิดใด ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนครูต้องศึกษา เรื่องการวัดผลสัมฤทธิ์ให้เข้าใจ เพราเป็นสิ่งที่วัดความรู้ความสามารถของผู้เรียนเพื่อที่ครูจะได้นำผลสัมฤทธิ์ที่ได้ไปปรับใช้ในการสอนต่อไป

4.5 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ศิริพร ดาระสุวรรณ (2535: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนวิชาคณิตศาสตร์ กับนักเรียนศึกษาสงเคราะห์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์แม่จัน จังหวัดเชียงราย จำนวน 72 คน พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปโดยภาพการ์ตูนมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่าการเรียนโดยใช้คู่มือครู สสวท.อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่มีระดับความสามารถต่างกันจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมพร ศิริวัฒน์ชัยพร (2528: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยโดยการใช้การ์ตูนประกอบการสอนความเข้าใจในการอ่านวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางมูลนากภูมิมิวิทยาคม อำเภอบางมูลนาก จังหวัดพิจิตร ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางความเข้าใจในการอ่านวิชาภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มที่ใช้การ์ตูนประกอบการเรียนซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พาวา พงษ์พันธุ์ (2544: บทคัดย่อ) การพัฒนาชุดการเรียนการสอนประกอบภาพการ์ตูนวิชาคณิตศาสตร์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่องเศษส่วน ผลการศึกษาพบว่า ชุดการเรียนการสอนประกอบภาพการ์ตูนตามเกณฑ์ 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนภายหลังได้รับการสอนด้วยชุดการเรียนการสอนประกอบภาพการ์ตูนสูงกว่าก่อนได้รับการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ดวงพร วิฆเนศ (2545: บทคัดย่อ) การพัฒนาบทเรียนโปรแกรมการ์ตูนวิชาสังคมศึกษา เรื่องทวีปออสเตเรียสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนจากบทเรียนโปรแกรมการ์ตูนและกลุ่มควบคุมที่เรียนจากการสอนปกติ ภายหลังจากการทดลองมีผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.6 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พิทแมน (Pittman. 1985: 238) ได้ศึกษาอิทธพลต่อหนังสือการ์ตูนที่ต่อเด็ก ผลปรากฏว่าหนังสือการ์ตูนมีอิทธิพลต่อเด็ก โดยสามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเด็กได้เป็นอย่างมาก นักเรียนอ่านช้าหรือเด็กที่ไม่อยากเรียน ตลอดจนนักเรียนเกเรย่อมได้ประโยชน์ต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนด้วย

โซเนส (Sones. 1944: 238-239) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านระหว่างหนังสือธรรมดากับหนังสือการ์ตูนเรื่อง Wonder Woman ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตและผลงานของ Elara Baton ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนได้คะแนนเฉลี่ยสูงกว่า 10-30% แต่เมื่อให้กลุ่มควบคุมอ่านหนังสือการ์ตูนบ้างปรากฏว่าคะแนนการสอบครั้งที่ 2 สูงขึ้นกว่าเดิมอย่างมีนัยสำคัญ ส่วนกลุ่มทดลองที่ให้อ่านแบบเรียนธรรมดากลับทำคะแนนได้ไม่สูงกว่าครั้งแรกมากนัก จากการทดลองแสดงให้เห็นว่า หนังสือการ์ตูนช่วยให้เด็กเรียนรู้ดีกว่าการอ่านแบบเรียนธรรมดา

ฮิลเดรส (Hildreth. 1958: 524) ได้สำรวจความสนใจในการอ่านของเด็กหญิงและเด็กชายอายุ 6-14 ปี ในประเทศอังกฤษผลปรากฏว่าเด็กชายและเด็กหญิงร้อยละ 95 สนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูน

จากผลการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่ได้กล่าวมาแล้วนั้นพอจะสรุปได้ว่าผลการวิจัยส่วนมากเด็กมีความสนใจการ์ตูนทั้งในแบบเป็นรูปภาพและหนังสือภาพการ์ตูนตลอดจนสื่อการเรียนในรูปแบบอื่นๆ ที่ใช้การ์ตูนเป็นส่วนประกอบและยังค้นพบว่าเมื่อนำสื่อที่มีการ์ตูนเป็นส่วนประกอบไปใช้ในการเรียนและวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เด็กจะมีความรู้เพิ่มขึ้นเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับสื่อการเรียนประเภทอื่น เด็กมีความสนใจและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากกว่า

บทที่ 3
วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ จำนวน 6 ห้องเรียน มีนักเรียน 300 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวน 50 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. ชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. แบบประเมินคุณภาพของชุดการเรียนด้วยตนเองโดยผู้เชี่ยวชาญ
3. แบบทดสอบระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน
4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1. การสร้างชุดการเรียนด้วยตนเอง

การสร้างชุดการเรียนด้วยตนเองวิชาภาษาไทยเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน ผู้วิจัยได้จัดเนื้อหาแบบเรียงลำดับมีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ วิธีสอน กิจกรรมการเรียนรู้

2. ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดการเรียนด้วยตนเอง

3. เลือกบทเรียนและทำการแบ่งเนื้อหาออกเป็นเนื้อหาย่อยๆ โดยผู้ศึกษาค้นคว้าแบ่งออกเป็นชุดย่อยๆ 8 ชุด ได้ดังนี้

ชุดที่ 1 ประวัติผู้แต่ง ที่มาของเรื่อง จุดประสงค์การแต่ง

ชุดที่ 2 ประวัติตัวละครในเรื่อง

ชุดที่ 3 ลักษณะคำประพันธ์

ชุดที่ 4 เนื้อเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ

ชุดที่ 5 คำศัพท์

ชุดที่ 6 ไวพจน์

ชุดที่ 7 คำการอ่านและเขียนสะกดคำศัพท์

ชุดที่ 8 คุณค่าและข้อคิดที่ได้

4. กำหนดกิจกรรมการเรียนและสื่อที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนในแต่ชุดการเรียน โดยพิจารณาถึงประสิทธิภาพและจุดประสงค์ในการเรียน ซึ่งมีความสอดคล้องกับพื้นฐานความรู้ ประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียนให้สอดคล้องกับผลการเรียนที่คาดหวังได้ดังนี้

ชุดที่ 1 ประวัติผู้แต่ง ที่มาของเรื่อง จุดประสงค์การแต่งประกอบด้วย คู่มือการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง คำชี้แจง เนื้อหา กิจกรรม เฉลยกิจกรรม แบบทดสอบ เฉลยแบบทดสอบ และภาพประกอบต่างๆ

ชุดที่ 2 ประวัติตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ ประกอบด้วย คู่มือการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง คำชี้แจง เนื้อหา กิจกรรม เฉลยแบบทดสอบ เฉลยแบบทดสอบและภาพประกอบต่างๆ

ชุดที่ 3 ลักษณะคำประพันธ์ที่ใช้เป็นบทประพันธ์ในเรื่อง ประกอบด้วย คู่มือการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง คำชี้แจง เนื้อหา กิจกรรม เฉลยกิจกรรม แบบทดสอบ เฉลยแบบทดสอบและภาพประกอบต่างๆ

ชุดที่ 4 เนื้อเรื่องตอนรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ ประกอบด้วย คู่มือการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง คำชี้แจง เนื้อหา กิจกรรม เฉลยกิจกรรม แบบทดสอบ เฉลยแบบทดสอบ และภาพประกอบต่างๆ

ชุดที่ 5 คำศัพท์จากเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ ประกอบด้วย คู่มือการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง คำชี้แจง เนื้อหา กิจกรรม เฉลยกิจกรรม แบบทดสอบ เฉลยแบบทดสอบและภาพประกอบต่างๆ

ชุดที่ 6 การอ่านและเขียนสะกดคำศัพท์ ประกอบด้วย คู่มือการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง คำชี้แจง เนื้อหา กิจกรรม เฉลยกิจกรรม แบบทดสอบ เฉลยแบบทดสอบและภาพประกอบต่างๆ

ชุดที่ 7 คำไวพจน์ ประกอบด้วย คู่มือการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง คำชี้แจง เนื้อหา กิจกรรม เฉลยกิจกรรม แบบทดสอบ เฉลยแบบทดสอบและภาพประกอบต่างๆ

ชุดที่ 8 คุณค่าและข้อคิดที่ได้จากเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพประกอบด้วย คู่มือการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง คำชี้แจง เนื้อหา กิจกรรม เฉลยกิจกรรม กิจกรรม แบบทดสอบ เฉลยแบบทดสอบและภาพประกอบต่างๆ

5. ดำเนินการสร้างชุดการเรียนด้วยตนเองให้เหมาะกับเนื้อหาดังนี้

5.1 กำหนดรูปแบบชุดการเรียนด้วยตนเอง เรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ ระดับ ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 โดยผู้วิจัยได้แนวคิดมาจากการสร้างชุดการเรียนด้วยตนเองของ วัชรินทร์ บุญมาทิต (2532: 28-29)

5.2 กำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่กำหนดไว้

5.3 เขียนคู่มือและคำชี้แจ้งเกี่ยวกับการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง

5.4 จัดทำบัตรคำสั่ง เพื่อชี้แจ้งรายละเอียดให้ผู้เรียนทราบว่า ต้องปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างไร

5.5 จัดทำกิจกรรม เฉลยกิจกรรม เนื้อหา แบบฝึกหัด เฉลยแบบฝึกหัด แบบทดสอบ เฉลยแบบทดสอบ

5.6 สร้างแบบฝึกหัดให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่ตั้งไว้และครอบคลุมเนื้อหาในแต่ละเรื่องของชุดการเรียนด้วยตนเอง เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดการเรียน (E_1) โดยแบ่งเป็น ชุดที่ 1 ประวัติผู้แต่ง ที่มาของเรื่อง จุดประสงค์การแต่ง

ชุดที่ 2 ประวัติตัวละครในเรื่อง

ชุดที่ 3 ลักษณะคำประพันธ์

ชุดที่ 4 เนื้อเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ

ชุดที่ 5 คำศัพท์

ชุดที่ 6 คำไวพจน์

ชุดที่ 7 การอ่านและเขียนสะกดคำศัพท์

ชุดที่ 8 คุณค่าและข้อคิดที่ได้

5.6 สร้างแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ชุดละ 10 ข้อ ให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและครอบคลุมเนื้อหาในแต่ละตอนของชุดการเรียน จำนวน 80 ข้อ เพื่อหาประสิทธิภาพแบบทดสอบหลังเรียน (E_2) โดยแบ่งเป็น

ชุดที่ 1 ประวัติผู้แต่ง ที่มาของเรื่อง จุดประสงค์การแต่ง

ชุดที่ 2 ประวัติตัวละครในเรื่อง

ชุดที่ 3 ลักษณะคำประพันธ์

ชุดที่ 4 เนื้อเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ

ชุดที่ 5 คำศัพท์

ชุดที่ 6 คำไวพจน์

ชุดที่ 7 การอ่านและเขียนสะกดคำศัพท์

ชุดที่ 8 คุณค่าและข้อคิดที่ได้

6. นำชุดการเรียนด้วยตนเองที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ เพื่อตรวจสอบคุณภาพ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

7. นำชุดการเรียนที่ปรับปรุงแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมในชุดการเรียนด้วยตนเองและความถูกต้องของภาษาที่ใช้ในชุดการเรียนด้วยตนเอง

การหาคุณภาพชุดการเรียนด้วยตนเอง

2. ดำเนินการสร้างแบบประเมินคุณภาพของชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง รามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูนสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.2 พิจารณาหัวข้อปัญหาและจุดมุ่งหมาย เพื่อทราบว่าต้องการข้อมูลอะไรบ้าง

2.3 การสร้างแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาโดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วน ประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ 5, 4, 3, 2, 1 โดยกำหนดความหมายของคะแนนไว้ ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง มีคุณภาพระดับดีมาก

คะแนน 4 หมายถึง มีคุณภาพระดับดี

คะแนน 3 หมายถึง มีคุณภาพระดับพอใช้

คะแนน 2 หมายถึง มีคุณภาพระดับต้องปรับปรุง

คะแนน 1 หมายถึง มีคุณภาพระดับใช้ไม่ได้

2.4 นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ปรึกษาตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อจำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพของชุดการเรียนด้วยตนเอง

2.6 นำผลจากการประเมิน มาพิจารณาหาค่าเฉลี่ยความสอดคล้อง IOC เพื่อใช้เป็นเกณฑ์การประเมินคุณภาพของชุดการเรียนด้วยตนเอง โดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีคุณภาพระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีคุณภาพระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีคุณภาพระดับต้องปรับปรุง

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีคุณภาพระดับใช้ไม่ได้

เกณฑ์ในการยอมรับว่าชุดการเรียนด้วยตนเองที่สร้างขึ้นมีคุณภาพ ผู้ศึกษาค้นคว้ากำหนดให้มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป

ตารางแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับชุดการเรียนด้วยตนเอง เรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องตามความคิดเห็นของท่าน

เรื่องที่ประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง					
1.1 ความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์	.....	.....	.....	.....	.....
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา	.....	.....	.....	.....	.....
1.3 การเรียงลำดับเนื้อหา	.....	.....	.....	.....	.....
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	.....	.....	.....	.....	.....
1.5 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	.....	.....	.....	.....	.....
1.6 ความเหมาะสมของเนื้อหาในแต่ละชุดการเรียน	.....	.....	.....	.....	.....
1.7 ความเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน	.....	.....	.....	.....	.....
1.8 ความชัดเจนของคำอธิบายในการใช้ชุดการเรียน	.....	.....	.....	.....	.....
2. กิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบ					
2.1 ความชัดเจนของคำชี้แจง	.....	.....	.....	.....	.....
2.2 ความชัดเจนของข้อคำถาม	.....	.....	.....	.....	.....
2.3 ความเหมาะสมของจำนวนข้อแบบทดสอบ	.....	.....	.....	.....	.....
3.ภาพการ์ตูนในชุดการเรียน					
3.1 ความเหมาะสมของการใช้ภาพประกอบเนื้อหาขนาดของภาพและการจัดวางภาพ	.....	.....	.....	.....	.....
3.2 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้เดินเรื่องด้วยภาพการ์ตูน	.....	.....	.....	.....	.....
3.3 การออกแบบชุดการเรียนมีความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจ	.....	.....	.....	.....	.....
3.4 ความเหมาะสมของการวางรูปแบบในชุดการเรียน	.....	.....	.....	.....	.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

3. ดำเนินการวิจัยเพื่อหาประสิทธิภาพของชุดการเรียน แบบทดสอบระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 ขั้นเตรียมการ

3.1.1 ดำเนินการทดลองโดยประสานกับคุณครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและคุณครูที่เกี่ยวข้อง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลอง

3.1.2 จัดตารางเวลาในการทดลอง โดยทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ใช้เวลาในการทดลองทั้งสิ้น 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ

3.1.3 จัดสร้างชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ

3.2 ขั้นทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง ดังนี้

3.2.1 การทดลองครั้งที่ 1

3.2.1.1 ผู้วิจัยได้นำชุดการเรียนไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ ที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน จำนวน 3 คน โดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง 1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน และจับเวลาในการทำชุดการเรียนด้วยตนเองของนักเรียน

3.2.1.2 ในขณะทดลองผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลต่าง ๆ เพื่อพิจารณาเกี่ยวกับสภาพการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองว่าเหมาะสม มีปัญหาหรือไม่ โดยสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิดและสัมภาษณ์นักเรียนเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข

3.2.1.3 ปรับปรุงแก้ไขชุดการเรียนด้วยตนเอง

3.2.2 การทดลองครั้งที่ 2

ผู้วิจัยได้นำชุดการเรียนด้วยตนเองที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วครั้งที่ 1 ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ ที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน จำนวน 10 คน โดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง 1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน ดำเนินการทดลองดังนี้

3.2.2.1 ให้นักเรียนเรียนชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพโดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 8 ชุด คือชุดที่ 1 ประวัติผู้แต่ง ที่มาของเรื่อง จุดประสงค์การแต่ง ชุดที่ 2 ประวัติตัวละครในเรื่อง ชุดที่ 3 ลักษณะคำประพันธ์ ชุดที่ 4 เนื้อเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ ชุดที่ 5 คำศัพท์ ชุดที่ 6 คำไวพจน์ ชุดที่ 7 การอ่านและเขียนสะกดคำศัพท์ ชุดที่ 8 คุณค่าและข้อคิดที่ได้

3.2.2.2 ในขณะที่นักเรียนเรียนโดยชุดการเรียนด้วยตนเองจบในแต่ละตอน นักเรียนจะทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน จากนั้นนำผลการทำแบบฝึกหัดมาตรวจให้คะแนนแล้ว หาค่าเฉลี่ย เพื่อเก็บข้อมูลไว้วิเคราะห์หาแนวโน้มประสิทธิภาพของชุดการเรียนด้วยตนเอง

3.2.2.3 เมื่อนักเรียนเรียนจากชุดการเรียนด้วยตนเองจบในแต่ละตอนพร้อมกับทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนครบทุกตอนแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

3.2.2.4 นำผลจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนมาหาค่าคะแนนเฉลี่ย เพื่อเก็บข้อมูลไว้วิเคราะห์หาแนวโน้มประสิทธิภาพของชุดการเรียนด้วยตนเองและปรับปรุงแก้ไข

3.2.3 การทดลองครั้งที่ 3

ผู้วิจัยนำชุดการเรียนด้วยตนอง ที่ได้หาแนวโน้มประสิทธิภาพจากการทดลองครั้งที่ 2 และปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ ที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน จำนวน 50 คน โดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง 1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน โดยดำเนินการทดลองดังนี้

3.2.3.1 ให้นักเรียนเรียนชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพโดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 8 ชุด คือชุดที่ 1 ประวัติผู้แต่ง ที่มาของเรื่อง จุดประสงค์การแต่งชุดที่ 2 ประวัติตัวละครในเรื่อง ชุดที่ 3 ลักษณะคำประพันธ์ ชุดที่ 4 เนื้อเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ ชุดที่ 5 คำศัพท์ ชุดที่ 6 คำไวพจน์ ชุดที่ 7 การอ่านและเขียนสะกดคำศัพท์ ชุดที่ 8 คุณค่าและข้อคิดที่ได้ แต่ละชุดใช้เวลาเรียน 2 คาบ รวม 16 คาบ

3.2.3.2 ในขณะที่นักเรียนเรียนโดยชุดการเรียนด้วยตนเองจบในแต่ละตอน นักเรียนจะทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน จากนั้นนำผลการทำแบบฝึกหัดมาตรวจให้คะแนนแล้ว หาค่าเฉลี่ย

3.2.3.3 เมื่อนักเรียนเรียนจากชุดการเรียนด้วยตนเองจบในแต่ละตอนพร้อมกับทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนครบทุกตอนแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากนั้นนำผลจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนมาตรวจให้คะแนน แล้วหาค่าเฉลี่ย

3.2.3.4 นำผลจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากแบบทดสอบหลังเรียน มาวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนด้วยตนเองตามเกณฑ์ 80/80 ดังนี้ ผลจากการทดลองมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 84.83 / 81.53

4. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ขั้นเตรียมการ

1.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน

1.2 ศึกษาสาระมาตรฐานการเรียนรู้ และศึกษาผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและสร้างตารางวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเพื่อกำหนดน้ำหนัก และพฤติกรรมให้ครอบคลุมตามเนื้อหาวิชาเพื่อสร้างแบบทดสอบ

2. ขั้นสร้าง

สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย 4 ตัวเลือกแต่ละข้อมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว โดยสร้างให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้และครอบคลุมเนื้อหาในแต่ละชุดการเรียนด้วยตนเอง โดยแบ่งเป็น 8 ชุดคือชุดที่ 1 ประวัติผู้แต่ง ที่มาของเรื่อง จุดประสงค์การแต่ง ชุดที่ 2 ประวัติตัวละครในเรื่อง ชุดที่ 3 ลักษณะคำประพันธ์ ชุดที่ 4 เนื้อเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ ชุดที่ 5 คำศัพท์ ชุดที่ 6 คำไวพจน์ ชุดที่ 7 การอ่านและเขียนสะกดคำศัพท์ ชุดที่ 8 คุณค่าและข้อคิดที่ได้ ชุดละ 8 ข้อจำนวน 64 ข้อ

การหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. นำแบบทดสอบที่สร้างตรวจหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) ความเหมาะสมของคำถามและความเหมาะสมทางภาษาที่ใช้เกณฑ์การให้คะแนนโดยผู้เชี่ยวชาญทางการสอนวิชาภาษาไทย 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพด้านเนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องที่มีระดับการประเมิน 3 ระดับ ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่

-1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

บันทึกผลการพิจารณาลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนในแต่ละข้อ จากการประเมินผลของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านคัดเลือกข้อสอบที่มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหาตั้งแต่ระดับ 0.5 ขึ้นไป จากการประเมินผลของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน จากการทดลองได้ค่าความเชื่อมั่น (IOC) เท่ากับ 0.92

2. นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบ (try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ จำนวน 100 คน ที่ผ่านการเรียนเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ มาแล้วที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบ

3. นำกระดาษคำตอบที่นักเรียนตอบแล้ว ตรวจให้คะแนนและตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาว่าข้อสอบแต่ละข้อตรงกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่ตั้งไว้หรือไม่ ข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน และข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบเกิน 1 ตัวเลือก ให้ 0 คะแนน และนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบเป็นรายข้อโดยใช้เทคนิค 27% จากตารางวิเคราะห์ของจุง เตห์ ฟาน (Fan. 1952: 3-32) โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 -0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จากการทดลองครั้งนี้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ค่าความยากง่าย (p) อยู่ในระหว่าง 0.34-0.80 และได้ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.24-0.79

4. คัดเลือกข้อสอบไว้ ซึ่งชุดที่ 1 ประวัติผู้แต่ง ที่มาของเรื่อง จุดประสงค์การแต่ง 5 ข้อ ชุดที่ 2 ประวัติตัวละครในเรื่อง 5 ข้อ ชุดที่ 3 ลักษณะคำประพันธ์ 5ข้อ ชุดที่ 4 เนื้อเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ 5 ข้อ ชุดที่ 5 คำศัพท์ 5 ข้อ ชุดที่ 6 คำไวพจน์ 5 ข้อ ชุดที่ 7 การอ่านและเขียนสะกดคำศัพท์ 5 ข้อ ชุดที่ 8 คุณค่าและข้อคิดที่ได้ 5 ข้อ รวมทั้งหมด 40 ข้อ

5. นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้แล้ว 40 ข้อ ไปทดสอบ(Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2551 ที่เคยเรียนบทเรียนนี้มาแล้วจำนวน 100 คน มาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์สัน (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 168; อ้างอิงจาก Kuder Richardson 20)

การเก็บรวมรวมข้อมูล

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experiment Research) ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองชนิด Randomized One Group Pretest - Posttest Design (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 249)

ตาราง 1 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	T_1	X	T_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการทดลอง

E แทน กลุ่มทดลอง

T_1 แทน การทดสอบก่อนเรียนด้วยชุดการเรียนด้วยตนเอง

T_2 แทน การทดสอบหลังเรียนด้วยชุดการเรียนด้วยตนเอง

X แทน การสอนด้วยชุดการเรียนด้วยตนเอง

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน
2. หาค่าสถิติที่ใช้ตรวจสอบเครื่องมือ
3. ทดสอบสมมติฐานในการหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนด้วยตนเอง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังต่อไปนี้

1. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 ค่าคะแนนเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) โดยคำนวณจากสูตร

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

1.2 หาค่าความแปรปรวนของคะแนน (ล้วน สายยศ; และอังคณาสายยศ. 2538: 76-77) คำนวณจากสูตร

$$S^2 = \frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}$$

เมื่อ S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนน

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

2. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

2.1 การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อทดสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2539: 248-249)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมของการประเมิน

N แทน จำนวนผู้ประเมิน

2.2 การหาค่าความยากง่าย (P)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P แทน จำนวนคนที่ตอบรายข้อนั้นถูก
R แทน ดัชนีความยากรายข้อ
N แทน จำนวนคนทั้งหมด

ข้อคำถามที่มีความยากมีค่า P อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 แสดงว่า ข้อคำถามนั้นสามารถนำไปใช้ได้ ถ้าค่า P เข้าใกล้ 0 แสดงว่า ข้อนั้นเป็นข้อที่ยาก

2.3 ค่าอำนาจจำแนก (r) แบบทดสอบทางการเรียนภาษาไทยโดยใช้เทคนิค 27% จากตารางวิเคราะห์ของ จุง เตห์ ฟาน (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 208-209; อ้างอิงจาก จุง เตห์ ฟาน. ม.ป.ป.)

2.4 ค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร K.R-20ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson 20) (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 197-200; อ้างอิงจาก Kuder Richardson)

สูตร K.R-20

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1}\left[1 - \frac{\sum Pq}{S_t^2}\right]$$

เมื่อ r_{tt} แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ
n แทน จำนวนข้อของเครื่องมือวัด
q แทน สัดส่วนของผู้ทำผิดในข้อหนึ่งๆ หรือคือ 1-P
P แทน สัดส่วนของผู้ทำได้ในข้อหนึ่งๆ = $\frac{\text{จำนวนคนที่ตอบถูก}}{\text{จำนวนคนทั้งหมด}}$
S_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของเครื่องมือฉบับนั้น

2.5 การหาค่าความเชื่อมั่นของการจัดอันดับ ใช้สูตรสหสัมพันธ์ของ เค็นดัล (Kendall) ที่เรียกว่าสัมประสิทธิ์ของคอนคอแดนซ์ (Coefficient of Concordance) (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2536: 176)

สูตร $W = \frac{12S}{K^2(n^3 - n)}$

เมื่อ W แทน สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของการจัดอันดับ
S แทน ผลรวมทั้งหมดของอันดับคะแนนของสิ่งของแต่ละอันนี้เบี่ยงเบนออกจากอันดับคะแนนเฉลี่ย
K แทน จำนวนผู้จัดอันดับ
n แทน จำนวนสิ่งของที่ถูกจัดอันดับ

2.6 ใช้สูตร E1/E2 (เสาวนีย์ สิงกขาบัณฑิต. 2528: 294–295) เพื่อทดสอบสมมติฐานว่า ชุดการเรียนด้วยตนเอง วิชาวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

สูตรที่ 1

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

สูตรที่ 2

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

โดยที่ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในชุดการสอน คือเป็นร้อยละจากการทำแบบฝึกหัดและ/หรือประกอบกิจกรรมการเรียน
E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ พฤติกรรมที่เปลี่ยนในตัวผู้เรียนเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน และ/หรือประกอบกิจกรรมหลังเรียน
$\sum X$ แทน คะแนนรวมของผู้เรียนจากการทำแบบฝึกหัดและ/หรือการประกอบกิจกรรมการเรียน
$\sum F$ แทน คะแนนรวมของผู้เรียนจากการทดสอบหลังเรียนและ/หรือการประกอบกิจกรรมหลังเรียน
N แทน จำนวนผู้เรียน
A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดและ/หรือกิจกรรมการเรียน
B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียนและ/หรือกิจกรรมหลังเรียน

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

วิธีการทางสถิติแบบ t-test Dependent Samples (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 253: 104-106) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ

สูตร

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

$$df = N - 1$$

เมื่อ t แทน คำที่ใช้ในการพิจารณาของการแจกแจงแบบที

D แทน ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

N แทน จำนวนคู่

$\sum D$ แทน ผลรวมของความแตกต่างจากการเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคลระหว่างคะแนนที่ได้รับจาการทดสอบก่อนเรียนกับผลการทดสอบหลังเรียน

$\sum D^2$ แทน ผลรวมกำลังสองของความแตกต่างจากการเปรียบเทียบเทียบกันเป็นรายบุคคลระหว่างคะแนนที่ได้รับจากการทดสอบก่อนเรียนกับการทดสอบหลังเรียน

df แทน N – 1

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการนำเสนอและการแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงกำหนดสัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในชุดการสอน คือเป็นร้อยละจากการทำแบบฝึกหัดและ/หรือประกอบกิจกรรมการเรียน
E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ พฤติกรรมที่เปลี่ยนในตัวผู้เรียนเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนและ/หรือประกอบกิจกรรมหลังเรียน
K	แทน	คะแนนเต็ม
$\overline{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	คะแนนความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติทดสอบ ที
p	แทน	ค่าระดับนัยสำคัญของการทดสอบ

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ ด้วยภาพการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ เป็นการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ โดยมีลำดับการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนด้วยตนเอง เรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน ตามเกณฑ์ 80/80
2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนด้วยชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ ด้วยภาพการ์ตูน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนด้วยตนเอง เรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน ตามเกณฑ์ 80/80

เมื่อผลการวิจัยสิ้นสุดลงผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนการสอน (E_1 / E_2) ได้ผลดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนด้วยตนเอง เรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ ด้วยภาพการ์ตูน ตามเกณฑ์ 80/80

แบบฝึกหัดระหว่างเรียน			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ
คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	E_1	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	E_2	E_1 / E_2
80.00	67.86	84.83	30	24.22	81.53	84.83/81.53

จากตาราง 2 พบว่า ประสิทธิภาพของชุดการเรียนด้วยตนเอง เรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 84.83/81.53

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ ที่ได้รับการจัดการเรียนด้วยชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ ด้วยภาพการ์ตูน ปรากฏผลดังตาราง 3

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ ที่ได้รับการจัดการเรียนด้วยชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ ด้วยภาพการ์ตูน

ผลการทดสอบ	n	K	$\overline{X}$	S.D.	t	p
ก่อนการทดลอง	50	40	19.08	3.36	39.547**	.000
หลังการทดลอง	50	40	35.54	2.79		

** p<.01

จากตาราง 3 แสดงว่า นักเรียน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนด้วยชุดการเรียนด้วยตนเอง เรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้การพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน มีรายละเอียดสรุปได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน ที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ 80 / 80
3. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน หลังเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ประชาการและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ จำนวน 6 ห้องเรียน มีนักเรียน 300 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวน 50 คนใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองจะเป็นการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ใช้เวลาในการทดลองจำนวน 18 คาบ คาบละ 50 นาที สัปดาห์ละ 4 คาบ รวม 5 สัปดาห์

2. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

2.1 ชุดการเรียนด้วยตนเอง เรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเอง ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. นำชุดการเรียนด้วยตนเองที่สร้างขึ้นทั้งหมด 8 ชุด และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจและประเมินผลเพื่อหาประสิทธิภาพ คุณภาพ ความเที่ยงตรง ความสอดคล้องทางเนื้อหา เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีประสิทธิภาพที่สุดและผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามขั้นตอนดังนี้

การทดลองครั้งที่ 1

1. ผู้วิจัยได้นำชุดการเรียนไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ ที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน จำนวน 3 คน โดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง 1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน และจับเวลาในการทำชุดการเรียนด้วยตนเองของนักเรียน

2. ในขณะทดลองผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลต่างๆ เพื่อพิจารณาและตรวจสอบหาข้อบกพร่องการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองว่าเหมาะสม มีปัญหาหรือไม่ โดยสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิดและสัมภาษณ์นักเรียนเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข

การทดลองครั้งที่ 2

1. ผู้วิจัยได้นำชุดการเรียนด้วยตนเองที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วครั้งที่ 1 มาทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ ที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน จำนวน 10 คนโดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คนดำเนินการทดลองดังนี้

2. ให้นักเรียนเรียนชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 8 ชุด เพื่อตรวจสอบหาข้อบกพร่องของชุดการเรียน ในด้านความถูกต้อง ความชัดเจนของเนื้อหา ความเหมาะสมของบทเรียน ผู้วิจัยสังเกตและสัมภาษณ์ผู้เรียนเพิ่มเติม นำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงโดยการตัดข้อที่ยากหรือง่ายเกินไปออก จนได้ชุดการเรียนที่สมบูรณ์

การทดลองครั้งที่ 3

ผู้วิจัยได้นำชุดการเรียนด้วยตนเองที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วครั้งที่ 2 มาทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน จำนวน 50 คนโดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน ดำเนินการทดลองดังนี้

1. ให้นักเรียนเรียนชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 8 ชุด

2. ในขณะที่นักเรียนเรียนจบแต่ละชุดการเรียน นักเรียนต้องทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน นำผลจากการทำแบบฝึกหัดมาตรวจหาค่าคะแนนเฉลี่ยเพื่อเก็บข้อมูลไว้วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการเรียน (E_1)

3. เมื่อนักเรียนเรียนแต่ละชุดครบแล้วทั้ง8ชุด นักเรียนจะต้องทำแบบทดสอบวัดความสามารถหลังเรียนที่ครอบคลุมเนื้อหาจำนวน 30 ข้อ นำผลจากการทดสอบหลังเรียนมาตรวจหาค่าคะแนนเฉลี่ยเพื่อเก็บข้อมูลไว้วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการเรียน (E_2)

2. นำผลจากการทดลองมาวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ใช้สูตร E_1 / E_2 เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนด้วยตนเอง ตามเกณฑ์ 80 / 80

2. ใช้วิธีการทางสถิติ t-test เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน ของนักเรียนระหว่างก่อนกับหลังการเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐานของแบบทดสอบ คือ ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความแปรปรวน

2. หาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการเรียนด้วยตนเองตามเกณฑ์ 80/80

4. ตรวจสอบสมมตฐานเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง โดยใช้ t-test แบบ Dependent Samples

สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้พบว่า

1. การพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูนของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80 / 80 พบว่ามีประสิทธิภาพ 84.83 / 81.53

2. แสดงว่าชุดการเรียนด้วยตนเองที่สร้างและพัฒนาขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3. นักเรียนที่ได้เรียนโดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ ด้วยภาพการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ มีผลการวิจัยดังนี้

1. ชุดการเรียนด้วยตนเองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการทดลองครั้งนี้ มีลักษณะการดำเนินเนื้อหาต่างๆ ด้วยภาพการ์ตูน มีสีสันสวยงาม การใช้ภาษาที่นักเรียนอ่านแล้วเข้าใจง่าย เมื่อนักเรียนศึกษาโดยใช้ชุดการเรียนจะทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละชุดได้ง่ายและรวดเร็ว ทั้งนี้ยังสามารถเรียกร้องความสนใจของนักเรียนได้ดีกว่าหนังสือที่มีแต่ข้อความและตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของประสงค์ สุรสิทธิ์ (2515: 37-39) ได้ทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนจากหนังสือที่มีแต่ตัวอักษร หนังสือที่มีตัวอักษรประกอบภาพการ์ตูน และการ์ตูนผูกเป็นเรื่อง ผลการวิจัยพบว่า การ์ตูนที่ผูกเป็นเรื่องจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงสุด กลุ่มที่มีตัวอักษรประกอบหลายภาพจะส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรองลงมา ดีกว่ากลุ่มที่เรียนจากบทเรียนที่มีแต่ตัวอักษร ยังสามารถสร้างความเพลิดเพลินต่อการเรียนการสอนได้ดีอีกด้วยและยังสอดคล้องกับ ชม ภูมิภาพ (2524: 143-144) กล่าวว่า การ์ตูนเรื่องเหมาะสำหรับทำเป็นหนังสืออ่านสำหรับเด็ก หนังสือประกอบหลักสูตรในระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งนี้เพราะการ์ตูนนั้นดูง่าย เข้าใจง่ายและเรียกร้องความสนใจของนักเรียน ถ้านักเรียนเกิดความสงสัยสามารถศึกษาเพิ่มเติมจนกว่าจะเข้าใจ

จากการทดลองชุดการเรียนผู้วิจัยพบว่าในชุดที่ 1 ประวัติผู้แต่ง/ที่มา/จุดประสงค์ นักเรียนทำเสร็จก่อนเวลาบ้างเล็กน้อย ชุดอื่นๆ ไม่พบปัญหา นักเรียนทำเสร็จในเวลาที่กำหนด บางคนทำคะแนนได้สูง แต่ทั้งนี้อาจตั้งสมมติฐานได้หลายอย่างว่านักเรียนให้ความสนใจอย่างจริงจังหรือมีพฤติกรรมอื่นๆ เช่น แอบดูคำตอบก่อน ลอกคำตอบกัน เป็นต้น สำหรับชุดที่ 4 เนื้อเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ นักเรียนสนใจมากติดตามเนื้อเรื่องเพื่อศึกษา ทำให้บางคนใช้เวลาเกินบ้างเล็กน้อย แต่โดยภาพรวมนักเรียนมีความตั้งใจทำงานและมีความรับผิดชอบที่จะปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละชุดจนสำเร็จ รู้สึกสนุกในการฝึกแต่ละชุด เป็นกันเองกับเพื่อนๆ และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี เมื่อนักเรียนต้องการทราบผลหรือคะแนนของตนก็สามารถตรวจสอบด้วยตนเองได้ จึงทำให้นักเรียนได้เรียนในแต่ละเนื้อหาด้วยความพร้อมของตนเองอย่างแท้จริง แสดงให้เห็นว่าชุดการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นักเรียนได้ใช้เวลาในการศึกษาได้เหมาะสมกับคาบการเรียนที่ได้กำหนดไว้ในแต่ละชุด สำหรับเนื้อหาที่ได้รับก็เหมาะสมและสอดคล้องกับเวลาที่กำหนดเช่นกัน จึงทำให้ชุดการเรียนมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 84.83 / 81.53

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภายหลังได้รับการเรียนด้วยชุดการเรียนด้วยตนเองสูงกว่าก่อนการเรียน มีนัยสำคัญ .01 ผลการวิจัยครั้งนี้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พาวา พงษ์พันธุ์ (2544: บทคัดย่อ) ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดการเรียนการสอนประกอบภาพการ์ตูนสูงกว่าก่อนได้รับการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสมพร ศิริวัฒน์ชัยพร (2528: บทคัดย่อ) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางความเข้าใจในการอ่านวิชาภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มที่ใช้การ์ตูนประกอบการเรียนซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และจากการวัดผลสัมฤทธิ์ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบโดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีคุณภาพจึงมีการแก้ไขเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ในแบบทดสอบที่สุด นำมาทดสอบ ผลจากการทดสอบ แสดงว่าชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องรามเกียรติ์

ตอนศึกไมยราพด้วยภาพการ์ตูนที่ผู้วิจัยทำการศึกษาและทดลองการวิจัยในครั้งนี้เช่นกัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่อาจเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและการศึกษาค้นคว้าดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

ครูผู้สอนควรนำชุดการเรียนด้วยตนเองนี้ไปเผยแพร่ในการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพหลังจากที่นักเรียนเรียนจากแบบเรียนธรรมดาเพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะมากยิ่งขึ้น และการศึกษาชุดการเรียนด้วยตนเองต้องทำให้เสร็จตามเวลาที่กำหนดหรือในบางชุดนักเรียนอาจทำเสร็จก่อนเวลาเล็กน้อย ก็สามารถยืดหยุ่นเวลาได้ ทั้งนี้เพราะความสามารถความพร้อมของผู้เรียนไม่เท่ากัน ฉะนั้นควรสร้างกิจกรรมให้หลากหลายเพื่อทำให้ผู้เรียนไม่เบื่อ ชุดการเรียนที่สร้างขึ้นควรนำไปเผยแพร่ตามแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ เช่น ห้องสมุดโรงเรียน มุมหนังสือในห้องเรียน ฯลฯ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการสร้างชุดการเรียนด้วยตนเองในเนื้อหาอื่นและระดับชั้นเรียนอื่นๆ ในด้านวรรณคดีไทย ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดทางเลือกที่หลากหลายในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และควรนำไปวิจัยกับตัวแปรอื่นๆ เช่น ความสนใจ ความรับผิดชอบ และความซื่อสัตย์ เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กรมวิชาการ. (2545). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: องค์การค้ารับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กองวิจัยทางการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2543). *การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา.* กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

กาญจนา เกียรติประวัติ. (ม.ม.ป.). *นวัตกรรมทางการศึกษา.* กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน.

_____. (2524). *เอกสารประกอบการสอนศึกษา 36 : ระเบียบวิธีสอนทั่วไป.* กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กิดานันท์ มิลทอง. (2531). *เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย.* กรุงเทพฯ: ภาควิชาโสตทัศนศึกษา คณะคุรุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กุณฑีรา บุญเลี้ยง. (2542). วิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน โรงเรียนราชวินิต มัธยม สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

คณะนิสิตปริญญาโทเทคโนโลยีทางการศึกษา. (2522). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา.* มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

จงกล แก่นเพิ่ม. (2528). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากสไลด์ภาพการ์ตูนที่ใช้รูปแบบของเสียงบรรยายต่างกัน.* วิทยานิพนธ์ ค.อ.บ. (การวัดผลทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. ถ่ายเอกสาร.

จินตนา ใบกาซูยี. (2523). *เทคนิคการเขียนเรื่องสำหรับเด็ก.* เอกสารเผยแพร่ทางวิชาการศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

_____. (2534). หนังสือการ์ตูน. *ประโยชน์ในการเรียนการสอนในการส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย.* หน้า 57-80. กรุงเทพฯ: การศาสนา.

ชม ภูมิภาค. (2524). *เทคโนโลยีการศึกษา.* กรุงเทพฯ: ประสานมิตร.

ชวลิต สูงใหญ่. (2530). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้การสอนโดยใช้ชุดการสอนย่อย ชุดการสอนจุลบทหรือชุดการสอนมินิคอร์สกับการสอนตามปกติในวิชาคณิตศาสตร์เรื่องพาลาโบลาในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2537). *การประเมินผลสื่อประสมในเอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับมัธยมศึกษา.* นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (915-916).

เชาวลิต ชำนาญ. (2521). “หนังสือการ์ตูน” *ลดเวลาการสอนนวัตกรรมที่น่าสนใจ.* กรุงเทพฯ: ลพบุรี.

ณรงค์ ทองปาน. (2526). *การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก.* กรุงเทพฯ: ชวนพิมพ์.

ดวงพร วิฒเนศ. (2545). *การพัฒนาบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน วิชาสังคมศึกษา เรื่องทวีปออสเตรเลีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.* วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.

ถวัลย์ มาศจรัส. (2538). *การเขียนหนังสือส่งเสริมการอ่านและหนังสืออ่านเพิ่มเติม.* กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ.

นิพนธ์ ศุขปรีดี. (2528). *เทคโนโลยีการศึกษา.* กรุงเทพฯ: พิฆเณศ.

บันลือ พฤกษะวัน. (2522). *หลักการสอนวรรณคดีสำหรับเด็ก.* กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

_____. (2524). *วรรณกรรมกับเด็ก.* กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2530). *นวัตกรรมการศึกษา.* กรุงเทพฯ: เจริญวิทย์การพิมพ์.

บุญชม ศรีสะอาด. (2537). *การพัฒนาการสอน.* กรุงเทพฯ: สุวีร์ยาสาสน์.

บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2525). *การสอนแบบทดสอบ 1.* กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

บุญญฤทธิ์ คงคาเพชร. (2527). *ทักษะกราฟฟิคเบื้องต้น.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน.

บุญเหลือ ทองเอี่ยม; และสุวรรณ นาภู. (2520). *การใช้สื่อการสอน.* กรุงเทพฯ: ฝ่ายตำรา มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

เบญจมาศ พลอินทร์; และเศรษฐ พลอินทร์. (2524). *วรรณคดีการละคร.* กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ประกิต รัตนสุวรรณ. (2525). *การวัดผลประเมินผลการศึกษา.* กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ประชุมพร ธนูทอง. (2527). *การใช้การ์ตูนสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์.* วิทยานิพนธ์ (กศ.ม.) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ประดินันท์ อุปรมัย. (2529). *เอกสารการสอนชุดวิชาการการสอน.* สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ประยูร จรรยาวงษ์. (2513). *การบรรยายเรื่องภาพการ์ตูน.* กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

ประสงค์ สุรสิทธิ์. (2515). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านความเข้าใจของนักเรียนจากการอ่านหนังสือบทเรียนภาษาอังกฤษที่มีแต่ตัวอักษร บทเรียนภาษาอังกฤษตัวอักษรประกอบการ์ตูนและบทเรียนภาษาอังกฤษที่ผูกเนื้อเรื่องเป็นการ์ตูนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ปิ่นแก้ว ทรัพย์สนอง. (2550). *ศึกษาการพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมปีที่ 3.* สารนิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

พยุง ญาณโกมุท. (2518). *วิธีสอนวรรณคดี.* กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองสาส์น

พาวา พงษ์พันธ์. (2544). *การพัฒนาชุดการเรียนการสอนประกอบภาพการ์ตูนวิชาคณิตศาสตร์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่องเศษส่วน.* สารนิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

พิสิฐ นาครำไพ. (2527). *การศึกษาผลการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนที่ใช้วิธีนำเรื่องแบบต่างกัน.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

พิมพิมล ศรีทิพย์. (2524). *สรรค์สร้างงานการ์ตูน.* กรุงเทพฯ: นครปฐม: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ไพศาล หวังพานิช. (2523). *กระบวนการประเมินผลทางการศึกษา.* กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ยุพิน พิพิธกุล. (2537). *การเรียนการสอนคณิตศาสตร์.* กรุงเทพฯ: คณะคุรุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ยุพิน พิพิธกุล; และอรพรรณ ตันบรรจง. (2531). *สื่อช่วยการสอน.* กรุงเทพฯ: คณะคุรุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2544). *วรรณคดีศึกษา.* กรุงเทพฯ: ธารปัญญา.

เริงลักษณ์ มหาวินัจฉัยมนตรี. (2517). *การใช้ภาพในการสอนคำศัพท์ภาษาไทยในชั้นประถมศึกษา.* วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

ลออ การุณยวณิช; และคณะ. (ม.ป.ป.). *วิธีสอนทั่วไป.* กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองธรรม.

ลัดดา ศุขปรีดี. (2523). เทคโนโลยีทางการเรียนการสอน. ชลบุรี: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน.

ล้วน สายยศ และอังคนา สายยศ. (2536-2539). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.

ลาวรรณ โฉมเฉลา. (2504). *ผลดีและผลเสียจากการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.* วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

วัชรินทร์ บุญมาฑิต. (2532). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมีและการคิดอย่างมีเหตุผลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเอง ที่เห็นคำถามแบบเอกนัยกับคำถามแบบอเนกนัย.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายอกสาร.

วัญญา วิศาลาภรณ์. (2530). *การสร้างแบบทดสอบ*. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

วารณี แต่งพันธ์. (2550). *การพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองเรื่องการอ่านเชิงคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมปีที่ ๒.* สารนิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

วาสนา ชาวหา. (2525). *เทคโนโลยีทางการศึกษา.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กราฟิคอาร์ต.

วิชัย วงษ์ใหญ่. (2525). *พัฒนาสื่อการเรียนการสอนมิติใหม่.* พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

วิชุดา พรายยงค์. (2550). การพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเองวิชาภาษาไทยเรื่องมหาเวสสันดอนชาดก กัณฑ์มัทรีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. สารนิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

วิทย์ ศิวะศรินยานนท์. (2544). *วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์.* พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: ธรรมชาติ.

วีระ ไทยพานิช. (2529). *57 วิธีสอน.* กรุงเทพฯ: ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ศิริพร ดาระสุวรรณ. (2529). *ผลการใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนวิชาคณิตศาสตร์กับนักเรียนโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.* วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา) มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินวิโรฒ มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.

สมชาติ ตรียินดี. (2532). *ศิลปะวรรณคดีไทย.* กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์.

สมพงษ์ ศิริเจริญและคณะ. (2506). *คู่มือการใช้โสตทัศนวัตถุ.* กรุงเทพฯ: มงคลการพิมพ์.

สมพร ศิริวัฒน์ชัยพร. (2528). *การใช้การ์ตูนประกอบการสอนความเข้าใจในการอ่านวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบางมูลนากภูมิวิทยาคม อำเภอบางมูลนาก จังหวัดพิจิตร.* วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

สมหญิง กลั่นศิริ. (2521). *คำสอนประกอบคำบรรยายโสตทัศนศึกษาเบื้องต้น ศ.ล. 318.* กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์มหาวิยาลัยศิลปากร.

สมัคร ผลจำรูญ. (2532). *รูปแบบของภาพการ์ตูนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สุจริต เพียรชอบ. (2536). *การพัฒนาการสอนภาษาไทย.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุนทร เชยชื่น. (2524). *การสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.* วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

สุนันท์ ปัทมาคม. (2518). “ชุดการสอน” เอกสารทางวิชาการการประชุมปฏิบัติการทำชุดการสอนภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. กรุงเทพฯ: ศึกษาธิการเขต.

สุพัตรา ชื่นเจริญ. (2546). *การพัฒนาชุดการเรียนด้วยตัวเอง วิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนบทร้อยกรอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สุมาลี สู่วัฒนกุล. (2529). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดการสอนมินิคอร์สหรือชุดการสอนรายวิชาย่อยกับการสอนตามปกติเรื่องคณิตศาสตร์ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สุวิช แทนปั้น. (2517). *การศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมปีที่ 3 จากการเรียนด้วยบทเรียนที่มีแต่ตัวอักษร บทเรียนที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูนโครงร่างและการ์ตูนสีล้อของจริง.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

เสาวนีย์ สิกขาบัณฑิต. (2528). เทคโนโลยีทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สถาบันพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

อัมพา อรุณพราหมณ์. (2539). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย และความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการเรียนการสอนตามคู่มือครู.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

อุษาวรรณ ปาลียะ. (2543). *การพัฒนาชุดการเรียนด้วยตนเอง วิชาภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำศัพท์สำหรับพระภิกษุและสุภาพชน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

เอกชัย ปุยะติ. (2534). *การสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่อง สังข์ศิลป์ชัย เพื่อใช้เป็นหนังสืออ่านประกอบสำหรับนักเรียนชั้นประถมชั้นปีที่ 6.* วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

Beer Bohm. (1969). *Cartoon The World Book* Encyclopedia. Vol. 3

Beyan, John M.; & Smith, jan C. (n.d.). A Self Paced ArtHistory Learning Center at the University at South Carolina. *Audio Visusl Instruction*. 20(9): 24-25.

Brawlay ,Olelta Daniels. (1975, January). A Study of Evaluate the Effects of Using Multi Media Instructional Modules to teacher Time-Telling to Retarded Learner. *Dissertation* Abstracts. 35: 4280 – A.

Bruce, Meeks Elija. (1972, February*).* Learning Packages Versus Conventional Method of Instruction. *Dissertation* Abstracts International. 32: 429-A.

Cadarelli, Sally M. (1973). *Individualized Instruction – Program and Materials*. New Jersey: Educational Technology.

Cudney, Shirth A. Z. (1975, November). Mediated Self-Instrction of Basic Nursing Skill. In *AudioInstruction*. 20(9): 26-27.

Duane, James E. (1973). *Individualized-Programed and Materials*. New Jersey: Enology Technology Publications.

Edwards Clefford H. (1975, February). Changing Teacher Behavior Though Self-Instruction and Supervised Micro Teaching in a Compentency Based Program. *Journal of Educational Research.*

Grinewald, Robert N. (1975, March). *Peerp-reduced Packages for Professional Preparation*. In *Education Technology*. 15(3): 39.

Heathers, Glan. (1977). A Working Definition of Individualized instructional. *Journal the Educational Leadership*. 8: 342-344.

Herrisberger, Lee. (1973*).* Self-Pace Individually Presexlibed Instruction. J*ournal the Educational Leadership*. 34: 241-243.

Hildrenth, Gertiude. (n.d.). *Teaching Readin: A Guide to Basic Principles and Modren Pratice.* New york: Henry. Holt and company.

Houston, Robert W.; & other. (1972). *Developing Instructional Module*. Taxas: College of Education, University of Houston, Photocopied.

Huck, C.S; & Young. DA. (1961). *Children is Literature in the Elementary School.* Holt, Rinehart. And Winston, Inc.

Kinder, James S. (1965). *Audio Visual Material and Technique*. 2nd ed. New York: American Book.

Larrick, Nacy. (1957). *A Parent's Guide to Children's Reading*. New York: Pocket Books, Inc.,

Mayer, G. R. (1965) *The Minicourse as a Model for the Continuing Education of Teaching.* Sydney: Centre for Advancement of Teaching, Macquarie University

Moore, Kenneth D; & J.W. Blankenship. (1977, March). *Teaching Basic Science Skills Through Realistic Science Experimence in the Elementary School.* Science Educational. 61: 337–345.

Pittman, David j. (1958). *Mass media and juvenile Deliqvency.* Juvenile Deliqvency, Phylosophical Library. New York. 300.

Sand, Lester B. (1964). *Audio-Visual Procedures in Teaching.* New York: The Ronald Press Company.

Shaw, Terry J. (1978, March). *The Effect of the Problem Solving Training in Science Upon Utilization of Problem Solving skills in Science and Social Studies.* Dissertation Abstracts International. 38: 5227-A.

Sones, W.W.D. (1944, December). *The Commics and the Instructional Method*. *Journal of Educational Sociology*. pp. 238-239.

Webber, George. (1977, February). The Culture of Individualized Instruction. In *Education Leadership.* 34(5): 329.

Willams, R. (1972). *Student Contracts: An Approach to Individualizing Instruction*. Hillborough, California: Nueva Day School and Learning Center, Fall.

Witty, Paull A. 10 (1941, December) *Children's Interest in Reading The comics.* In *Experimental Educational*. pp. 100-104.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุมานิน รุ่งเรืองธรรม	อาจารย์พิเศษระดับมหาบัณฑิตคณะศึกษาศาสตร์ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขจรศรี ชาติกานนท์	อาจารย์ที่ปรึกษาและรองผู้อำนวยการฝ่ายกิจการนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ฝ่ายมัธยม)
อาจารย์พิชากร กรัตนุตถะ	อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ

ภาคผนวก ข
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
*** ***

จงเลือกคำตอบที่ถูกที่สุด

1. เรื่องรามเกียรติ์เผยแพร่เข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่สมัยใด
   ก. สุโขทัย ข. อยุธยาตอนต้น
   ค. อยุธยาตอนปลาย ง. ธนบุรี
2. เรื่องรามเกียรติ์ตอนที่ใช้เป็นบทเรียนแต่งขึ้นด้วย**ความมุ่งหมายใดเป็นสำคัญ**
   ก. ใช้เป็นบทละคร
   ข. ใช้เป็นบทหนังใหญ่
   ค. ใช้เป็นบทโขน
   ง. เพื่อรักษาเรื่องไว้ไม่ให้สูญหายไป
3. คำ *เมื่อนั้น* ใช้ขึ้นต้นบทสำหรับตัวละครประเภทใด
   ก. แม่ทัพ ข. ทหาร
   ค. เจ้านาย ง. ตัวละครสำคัญ
4. คำ *บัดนั้น* ใช้ขึ้นต้นบทสำหรับตัวละครประเภทใด
   ก. เสนา ข. สามัญชน
   ค. ผู้ร้าย ง. ตัวละครไม่สำคัญ
5. ไมยราพเป็นอะไรกับทศกัณฐ์
   ก. น้อง ข. หลาน
   ค. เพื่อน ง. ทหาร
6. นางพิรากวนเป็นอะไรกับไมยราพ
   ก. แม่ ข. ป้า
   ค. พี่สาว ง. น้อง
7. สุครีพเป็นบุตรของใคร
   ก. ฤาษีโคดม ข. พระอินทร์
   ค. พระอาทิตย์ ง. พระพาย

8. ไมยราพมีตำแหน่งเป็นอะไร

ก. แม่ทัพที่ทศกัณฐ์ใช้ให้สะกดพระรามแล้วนำไปขังไว้ในเมืองบาดาล

ข. แม่ทัพที่ทศกัณฐ์ใช้ไปรักษาเมืองบาดาล

ค. เจ้าเมืองบาดาล

ง. อุปราชเมืองบาดาล

9. ไมยราพสะกดพระรามขณะพระรามประทับอยู่ที่ไหน

ก. ในอ้อมแขนของหนุมาน

ข. ในอุ้งมือของหนุมาน

ค. ในปากของหนุมาน

ง. บนตักของหนุมาน

10. เหตุใดไมยราพจึงคิดฆ่าไวยวิก

ก. ไวยวิกคิดชิงราชสมบัติ

ข. ไวยวิกไปเข้าฝ่ายพระราม

ค. ไวยวิกไม่ยอมอ่อนน้อม

ง. โหรทำนายว่าไวยวิกจะได้สืบราชสมบัติ

11. หนุมานลงไปเมืองบาดาลโดยวิธีใด

ก. ลงไปทางสระบัว ข. ระเบิดน้ำลงไป

ค. แทรกแผ่นดินลงไป ง. ลอดก้านบัวลงไป

12. มัจฉานุเกี่ยวข้องกับไมยราพอย่างไร

ก. เป็นหลาน ข. เป็นเหลน

ค. เป็นลูกเลี้ยง ง. ไม่เกี่ยวข้องกัน

13. ไมยราพกำหนดประหารพระรามเมื่อใด

ก. ก่อนเที่ยงคืน ข. ตอนดึก

ค. ตอนใกล้ค่ำ ง. ตอนรุ่งเช้า

14. เหตุใดนางพิรากวนจึงบอกที่ขังพระรามแก่หนุมาน

ก. มีความจงรักภักดีต่อพระราม

ข. หนุมานให้คำมั่นว่าจะฆ่าไมยราพ

ค. หนุมานให้คำมั่นว่าจะช่วยไวยวิกให้พ้นตาย

ง. กลัวฤทธิ์ของหนุมาน

15. ก่อนสู้รบกับไมยราพหนุมานเชิญพระรามไปประทับที่ใด

ก. ริมสระบัวซึ่งมีมัจฉานุรักษาการณ์อยู่

ข. ในก้านบัว

ค. เขาสุรกานต์

ง. เขาตรีกูฏ

16. ไมยราพถอดดวงใจเป็นอะไร

ก. แมลงวัน ข. แมลงผึ้ง

ค. แมลงภู่ ง. แมลงหวี่

17. กล่องดวงใจของไมยราพซ่อนอยู่ที่ใด)

ก. ในสระบัว ข. ยอดเขาตรีกูฏ

ค. ยอดเขาสุรกานต์ ง. ยอดเขาเบญจคีรี

18. “ บัดนั้น ลูกพระอาทิตย์ฤทธิกล้า
แว่วเสียงหนุมานเรียกมา ก็ผวาตื่นขึ้นมาทันที ”

หมายถึงใคร

ก. องคต ข. นิลนนท์

ค. สุครีพ ง. พาลี

19. “ หาวเป็นดาวเป็นเดือน เขจรสว่างเวหา ”

หมายถึงใคร

ก. มัจฉานุ ข. สุครีพ

ค. ไมยราพ ง. หนุมาน

20. “ไมยราพอสุราพระยักษ์ ใช้ให้ไปตักคงคา
ใส่กระทะต้มลูกชาย ให้ตายด้วยพระรามนาถ”

หมายถึงใคร

ก. นางสุพรรณมัจฉา ข. นางวานริน

ค. นางพิรากวน ง. นางสำมะนักขา

21. “ จะแปลงเป็นใยบัวติดสไบ เข้าไปมิให้สงกา ”

หมายถึงใคร

ก. หนุมาน ข. ไมยราพ

ค. นางพิรากวน ง. มัจฉานุ

22 “ รูปนั้นใหญ่เท่าพรหมาน สูงตระหว่านดั่งหนึ่งสิงขร
พร้อมทั้งสี่พักตร์แปดกร สำแดงฤทธิรอนเกรียงไกร ”
หมายถึงใคร

ก. ไมยราพ ข. พระราม
ค. พระพรหม ง. หนุมาน

23. “ อันซึ่งจะบอกมรคา ดั่งข้าไม่มีกตัญญู
บิดาลงมาทางไหน ทางนั้นจะไปยังมีอยู่ ”

ข้อความนี้เป็นคำกล่าวประเภทใด

ก. บอกปัดโดยสิ้นเชิง ข. แบ่งรับแบ่งสู้
ค. ยอมรับ ง. ชักออกนอกเรื่อง

24. คำพูดของหนุมานข้อใดเป็นที่พอใจนางพิรากวน

ก. เป็นทหารของพระราม
ข. จะไปฆ่าไมยราพ
ค. จะช่วยไวยวิกให้รอดตาย
ง. ให้นางพิรากวนเป็นใหญ่ในบาดาล

25. มัจฉานุมีคุณสมบัติเด่นชัดที่สุดข้อใด

ก. กตัญญูต่อบิดาบังเกิดเกล้า ข. กตัญญูต่อผู้ที่เลี้ยงตนมา
ค. จงรักภักดีต่อพระราม ง. บูชาความถูกต้องยุติธรรม

26. จากพฤติกรรมในเรื่อง หนุมานมีคุณสมบัติที่เด่นที่สุดข้อใด)

ก. มีปฏิภาณไหวพริบดี ข. มีความกล้าหาญ
ค. มีความรักลูก ง. มีความจงรักภักดีต่อพระราม

27. นางพิรากวนยอมบอกความลับสุดยอดของไมยราพให้แก่หนุมาน เพราะเหตุใดเป็นสำคัญ

ก. ต้องการให้ไวยวิกได้สืบราชสมบัติ
ข. ต้องการให้ไวยวิกรอดตาย
ค. มีความจงรักภักดีต่อพระราม
ง. เกรงกลัวอำนาจของหนุมาน

28. ข้อใด *ไม่ใช่* หมายถึงพระราม

ก. พระนารายณ์ ข. พระทรงสุบรรณ
ค. พระอวตาร ง. พระกาล

29. ข้อใด *ไม่ใช่* หมายถึงลิง

ก. กระบี่ ข. พานร

ค. พานริน ง. มหิงสา

30. คำในข้อใดมีความหมายตรงกับคำว่า *โพยม*

ก. เขจร ข. เมฆา

ค. โลกธาตุ ง. คัคนานต์

31. ข้อใดกล่าว**ไม่ถูกต้อง**เกี่ยวกับบทละครเรื่องรามเกียรติ์

ก. รัชกาลที่ 1 ทรงเป็นผู้พระราชนิพนธ์เรื่องนี้ขึ้น

ข. ตอนที่นำมาเป็นบทเรียนมีชื่อว่า “ศึกไมยราพ”

ค. เรื่องนี้แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทกลอนบทละคร

ง. เรื่องนี้มีที่มาจากเรื่อง “รามายณะ” ของฤาษีโคบุตร

32. เมื่อลมพัดถูกกายหนุมานๆจะฟื้นขึ้นทันที แสดงว่าหนุมานเป็นบุตรของใคร

ก. พระอิศวร ข. พระอินทร์

ค. พระอาทิตย์ ง. พระพาย

33. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับ “ไมยราพ”

ก. เป็นเจ้ากรุงบาดาล

ข. เป็นยักษ์ที่มีร่างกายสีม่วง

ค. มีพี่สาวชื่อนางพิรากวน มีหลานชื่อไวยวิก

ง. มีบิดาชื่อท้าวจตุรพักตร์ มารดาชื่อนางจันทรประศรี

34. ก่อนที่ไมยราพจะได้รับข่าวสารสงครามจากทศกัณฐ์นั้นได้ฝันว่าอย่างไร

ก. สามารถยื่นพระบาทลงไปยังใต้ธรณีได้

ข. มีราหูมาบดบังพระอาทิตย์และจับไปได้

ค. มีดาวดวงน้อยเปล่งรัศมีมาบดบังดวงจันทร์

ง. สามารถยื่นมือลงไปหักฉัตรในพรหมโลกได้

35. “เหม่เหม่ดูดู๋อ้ายชาติลิง เย่อหยิ่งอวดฤทธิ์ว่าแกล้วกล้า

ตัวกูผู้ทรงศักดา ใต้ฟ้าไม่มีใครเทียบทัน”

ผู้กล่าวข้อความข้างต้นนี้มีความรู้สึกตรงกับข้อใด

ก. โกรธ ข. แค้นใจ

ค. เสียใจ ง. น้อยใจ

36. หนุมานเดินทางไปช่วยพระรามยังกรุงบาดาลนั้นต้องผ่านด่านถึง 5 ด่านด้วยกัน **ด่านในข้อใดมิใช่**

ก. ด่านกำแพงยักษ์ ข. ด่านช้างตกมัน

ค. ด่านปลิงเท่าแม่ไก่ ง. ด่านมัจฉานุ

37. เหตุใดมัจฉานุจึงเชื่อว่าหนุมานเป็นบิดา

ก. เพราะรบไม่มีการแพ้ชนะกัน

ข. เพราะเชื่อคำพูดของหนุมาน

ค. เพราะต่างฝ่ายมีฤทธิ์ทัดเทียมกัน

ง. เพราะหนุมานมีฤทธิ์ตรงกับที่แม่บอก

38. ลักษณะของหนุมานข้อใดทำให้มัจฉานุยอมเชื่อว่าเป็นบิดา

ก. กุณฑลของหนุมาน

ข. ขนเพชรของหนุมาน

ค. เขี้ยวแก้วของหนุมาน

ง. หาวเป็นดาวเป็นเดือน

39. หนุมานกับมัจฉานุมีรูปร่างต่างกันในข้อใด

ก. ตา ข. หัว

ค. ปาก ง. หาง

40. ต่อไปนี้ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องตามเนื้อเรื่องของบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนที่นำมาเป็นบทเรียน

ก. เมื่อมาถึงด่านสุดท้ายของเมืองบาดาลหนุมานได้พบกับมัจฉานุ

ข. มัจฉานุพอรู้ว่าหนุมานเป็นพ่อจึงรีบบอกทางไปยังเมืองบาดาลให้

ค. ผู้บอกความลับสุดยอดเกี่ยวกับชีวิตของไมยราพแก่หนุมานคือ นางพิรากวน

ง. ขณะที่หนุมานกำลังจะฆ่าไมยราพนั้น หนุมานได้นิมิตตนเองให้มีร่างกายใหญ่โตมี 4 พักตร์ 8 กร

* *

ภาคผนวก ค
ตัวอย่างเครื่องมือ

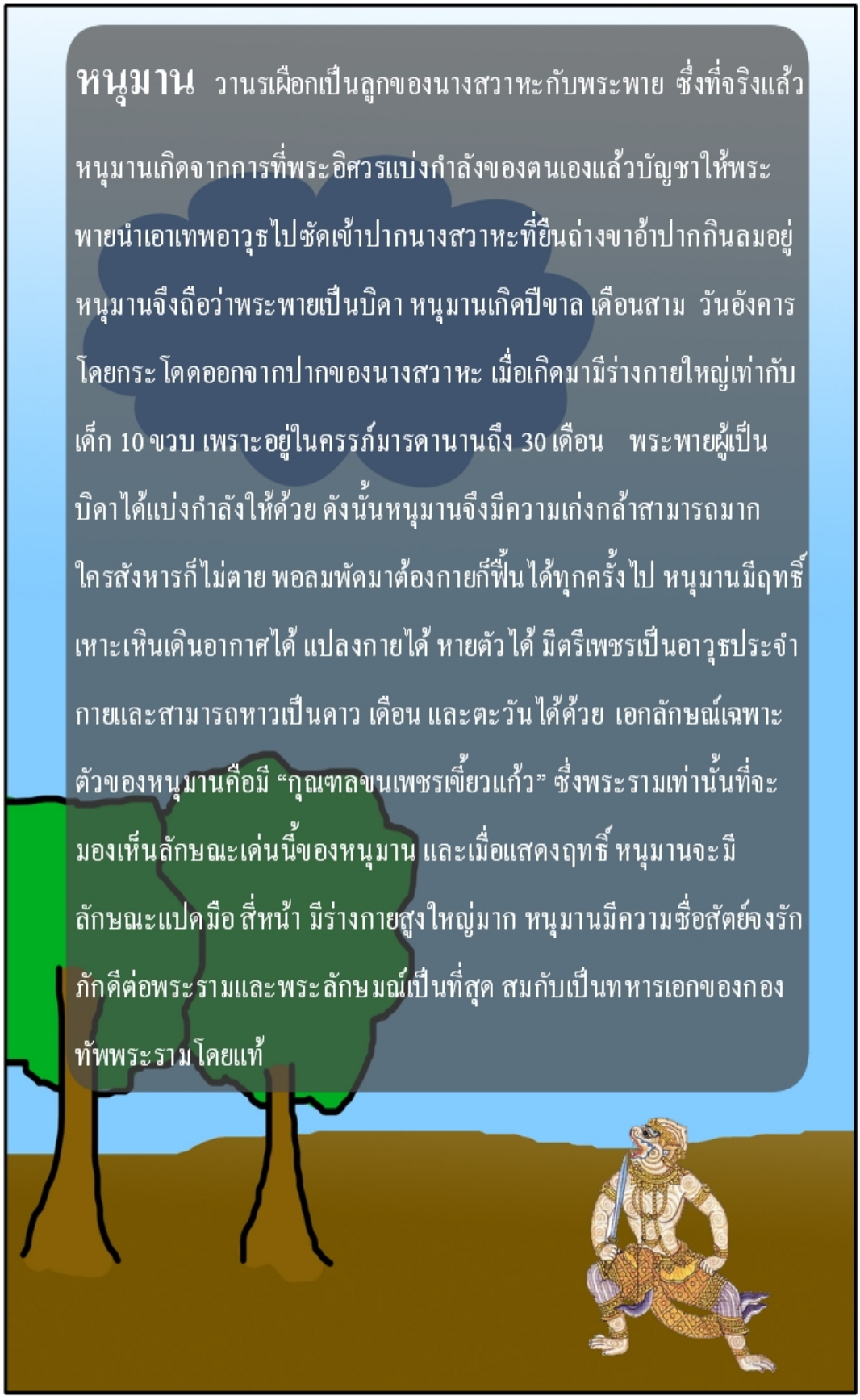
เนื้อหา

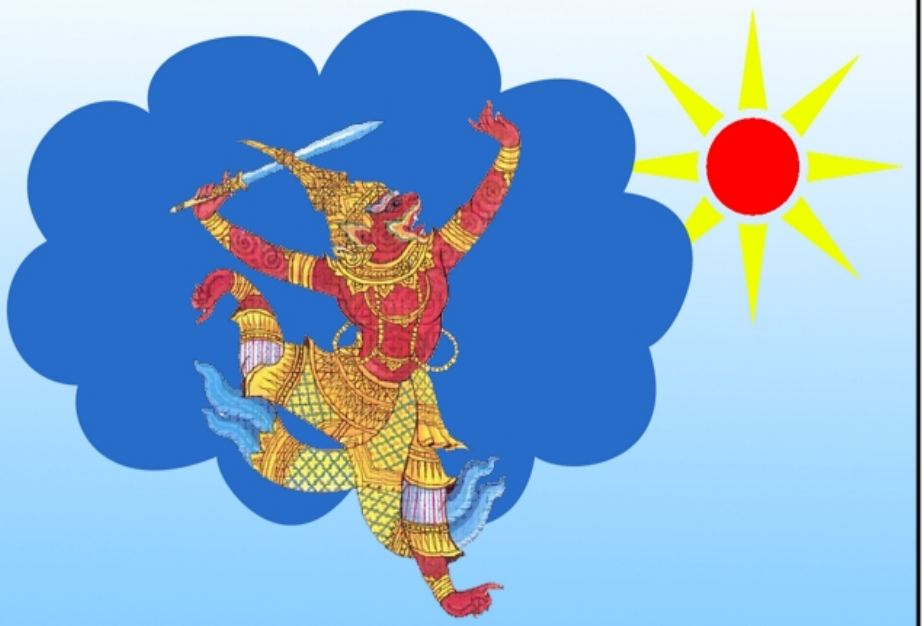
พระราม คือ พระนารายณ์อวตารลงมาเกิดเป็น โอรสของ ท้าวทศรถกับนางเกาสุริยา มีร่างกายสีเขียว มีน้องต่างมารดา 3 องค์ คือ พระพรต (คือ จักรของพระนารายณ์) พระลักษมณ์ (คือบัลลังก์ของนาคกับสังข์) และพระสัตรุด(คือคทาของพระนารายณ์) พระรามมีมเหสีคือ นางสีดา (คือ พระลักษมณ์มีชายาของพระนารายณ์) และมีโอรสชื่อว่า พระมงกุฎ นอกจากนี้ยังมีเทวดาทั้งหลายจุติมาเกิดเป็นวานรเพื่อเป็น ไพร่พลในการเดินทัพไปปราบพวกยักษ์ อันเนื่องมาจากพระยายักษ์ คือ ทศกัณฐ์ ได้ลักพานางสีดามเหสีของพระรามไป สงครามระหว่างมนุษย์ ลิง และยักษ์จึงยืดเยื้อเป็นเรื่องราวให้ได้เรียนรู้กันเรื่อยมา

พระลักษมณ์ คือ บัลลังก์นาคกับสังข์ของพระ
นารายณ์ที่จุติมาเกิดเป็นลูกของท้าวทศรถ และนางสมุทร
ชา มีน้องร่วมอุทรองค์หนึ่งชื่อ พระสัตรุด พระลักษมณ์มี
ร่างกายสีเหลืองคล้ายทองทา มีความจงรักภักดีต่อพระ
รามมาก และออกเดินป่าร่วมทุกข์ร่วมสุขด้วยกันกับพระ
รามโดยตลอด

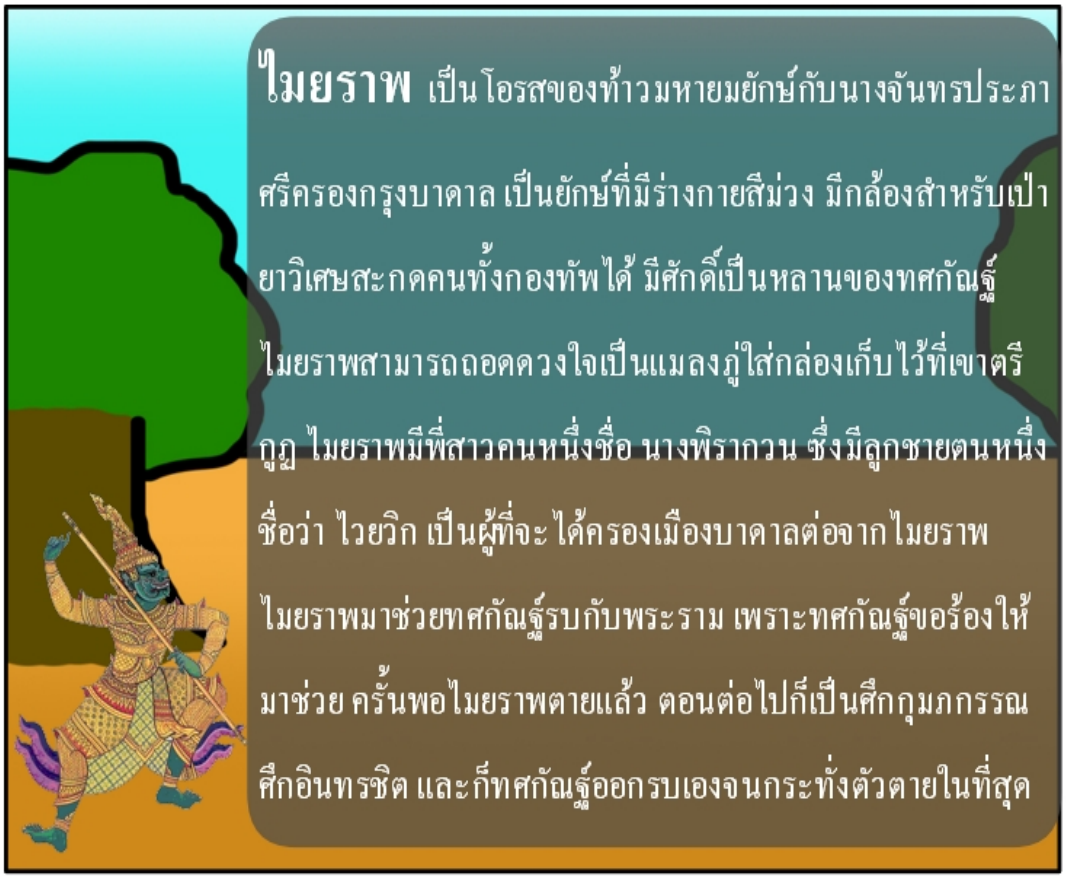
มัจฉานุ เป็นบุตรของหนุมานกับนาง
สุพรรณมัจฉา จึงมีร่างกายเป็นลิงเผือกเช่นเดียว
กับหนุมาน แต่มีหางเป็นปลา เมื่อนางสุพรรณ
มัจฉาคลอดมัจฉานุออกมาแล้ว ก็กลัวทศกัณฐ์จะรู้
จึงนำมัจฉานุไปทิ้งที่ชายหาด ไมยราพซึ่งเป็น
ญาติกับทศกัณฐ์มาพบเข้า มีความสงสาร จึงได้นำ
ไปเลี้ยงไว้เป็นบุตรบุญธรรม ต่อมาไมยราพลักพา
ตัวพระรามมาไว้ที่เมืองบาดาล หนุมานติดตามมา
ด้วย ได้พบกับมัจฉานุจึงต่อสู้กัน แต่ไม่สามารถ
เอาชนะกันได้ จนกระทั่งได้รู้ว่าเป็นพ่อลูกกัน

หนุมาน วานรเผือกเป็นลูกของนางสวาหะกับพระพาย ซึ่งที่จริงแล้วหนุมานเกิดจากการที่พระอิศวรแบ่งกำลังของตนเองแล้วบัญชาให้พระพายนำเอาเทพอาวุธไปซัดเข้าปากนางสวาหะที่ยืนถ่างขาอ้าปากกินลมอยู่ หนุมานจึงถือว่าพระพายเป็นบิดา หนุมานเกิดปีขาล เดือนสาม วันอังคาร โดยกระโดดออกจากปากของนางสวาหะ เมื่อเกิดมามีร่างกายใหญ่เท่ากับเด็ก 10 ขวบ เพราะอยู่ในครรภ์มารดานานถึง 30 เดือน พระพายผู้เป็นบิดาได้แบ่งกำลังให้ด้วย ดังนั้นหนุมานจึงมีความเก่งกล้าสามารถมาก ใครสังหารก็ไม่ตาย พอลมพัดมาต้องกายก็ฟื้นได้ทุกครั้งไป หนุมานมีฤทธิ์เหาะเหินเดินอากาศได้ แปลงกายได้ หายตัวได้ มีตรีเพชรเป็นอาวุธประจำกายและสามารถหาวเป็นดาว เดือน และตะวันได้ด้วย เอกลักษณ์เฉพาะตัวของหนุมานคือมี “กุณฑลขนเพชรเขี้ยวแก้ว” ซึ่งพระรามเท่านั้นที่จะมองเห็นลักษณะเด่นนี้ของหนุมาน และเมื่อแสดงฤทธิ์ หนุมานจะมีลักษณะแปดมือ สี่หน้า มีร่างกายสูงใหญ่มาก หนุมานมีความซื่อสัตย์จงรักภักดีต่อพระรามและพระลักษมณ์เป็นที่สุด สมกับเป็นทหารเอกของกองทัพพระรามโดยแท้





สุครีพ เป็นลูกของพระอาทิตย์กับนางกาลอัจนา (พระอาทิตย์เป็นสามีคนที่ 3 ของนางกาลอัจนา สามีคนแรก คือ ฤาษีโคดม มีลูกสาวด้วยกัน 1 คน คือนางสวาหะ สามีคนที่ 2 (เป็นชู้) คือ พระอินทร์ มีลูก 1 คนคือ พาลี) จึงมีศักดิ์เป็นน้าของหนุมาน สุครีพมีร่างกายสีแดง มีพลังมากมายมหาศาล เดิมสุครีพเป็นมนุษย์ เหตุที่เป็นลิงเพราะฤาษีโคดมสาปไว้ว่า ถ้าเป็นลูกชู้ให้กลายเป็นลิง พาลีกับสุครีพเป็นลูกชู้เลยกลายเป็นลิง พระอินทร์กับพระอาทิตย์จึงสร้างเมืองขีดขินให้ลูกทั้ง 2 ปกครอง สุครีพรับใช้พระรามในฐานะนายทหารชั้นผู้ใหญ่ ทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาและเป็นแม่ทัพในบางโอกาส เป็นผู้ที่รักความเป็นธรรม จงรักภักดีต่อผู้เป็นนาย รักระเบียบวินัย มีเมตตาต่อลูกน้อง และรู้จักผูกมิตรกับเพื่อนร่วมงาน


ไมยราพ เป็นโอรสของท้าวมหายมยักษ์กับนางจันทรประภา ศรีครองกรุงบาดาล เป็นยักษ์ที่มีร่างกายสีม่วง มีกล้องสำหรับเป่ายาวิเศษสะกดคนทั้งกองทัพได้ มีศักดิ์เป็นหลานของทศกัณฐ์ ไมยราพสามารถถอดดวงใจเป็นแมลงภู่ใส่กล่องเก็บไว้ที่เขาตรีกูฏ ไมยราพมีพี่สาวคนหนึ่งชื่อ นางพิรากวน ซึ่งมีลูกชายคนหนึ่งชื่อว่า ไวยวิก เป็นผู้ที่จะได้ครองเมืองบาดาลต่อจากไมยราพ ไมยราพมาช่วยทศกัณฐ์รบกับพระราม เพราะทศกัณฐ์ขอร้องให้มาช่วย ครั้นพอไมยราพตายแล้ว ตอนต่อไปก็เป็นศึกกุมภกรรณ ศึกอินทรชิต และก็ทศกัณฐ์ออกรบเองจนกระทั่งตัวตายในที่สุด

พิเภก เป็นยักษ์ที่มีร่างกายสีเขียว มีสติปัญญาหลักแหลม เป็นลูกของท้าวลัสเตียนกับนางรัชฎา (ซึ่งเป็นมเหสีคนที่ 5) พิเภกมีพี่น้องร่วมท้องเดียวกันทั้งหมด 7 คน คือ ทศกัณฐ์ กุมภกรรณ พิเภก ทูษณ์ ขร ตรีเศียร และนางสำมนักขา พิเภก คือ เทพบุตรเวสสุญาณที่พระอิศวรบัญชาให้มาเกิดเป็นน้องของทศกัณฐ์ เพื่อมาช่วยพระรามในการปราบทศกัณฐ์และพงศ์ยักษ์ พิเภกไม่มีฤทธิ์ป้องกันตนเอง แต่รอบรู้วิชาโหราศาสตร์และสามารถแปลงกายได้ เป็นยักษ์ที่มีความซื่อสัตย์ และรักความเป็นธรรม

ทศกัณฐ์ เป็นกษัตริย์แห่งกรุงลงกา นับว่าเป็นตัวเอกของเรื่องรามเกียรติ์ มีกายสีเขียว มี 10 พักตร์ 20 กร ทรงมงกุฎชัย ลักษณะปากแสยะ ตาโพลง ดังโคลงที่กล่าวว่า

ทศกัณฐ์สิบพักตร์ขึ้น เศียรตรี
ทรงมงกุฎชัยเขียวสี อาตม์ไท้
กรยี่สิบพรศุลี ประสาทฤทธิ์ ยิ่งนา
ถอดจิตจากตนได้ ปิ่นด้าวลงกา

ทศกัณฐ์ เดิมเป็นยักษ์นนทกกลับชาติมาเกิด เพื่อรบกับพระนารายณ์ ซึ่งอวตารมาเกิดเป็นมนุษย์ ไม่มีใครฆ่าให้ตายได้ เพราะทศกัณฐ์ถอดดวงใจใส่กล่องฝากไว้กับพระฤาษีโคบุตรผู้เป็นอาจารย์ ทศกัณฐ์มีนิสัยเจ้าชู้ มีชายาและนางสนมมากมาย แต่ถึงกระนั้นเมื่อรู้ว่านางสีดาเป็นหญิงที่มีความงดงามมาก แม้นางจะมีพระสวามีอยู่แล้ว ก็ยังลักพาตัวไป จึงเป็นสาเหตุให้ต้องทำศึกกับพระราม จนญาติมิตรล้มตายไปเป็นจำนวนมาก และในที่สุดตนเองก็ถูกพระรามฆ่าตาย

นางสีดา คือ พระลักษมี มเหสีของพระนารายณ์ อวตารลงมาเกิดเพื่อเป็นคู่ครองของพระราม ตามบัญชาของพระอิศวร นางสีดาเป็นพระธิดาของทศกัณฐ์กับนางมณโฑ แต่เมื่อประสูติแล้ว พิเภกได้ทำนายว่านางเป็นกาลกิณีแก่พระบิดาและบ้านเมือง ทศกัณฐ์จึงสั่งให้นำนางใส่ผอบลอยน้ำไป พระฤาษีชนกพบเข้า จึงเก็บไปเลี้ยงเป็นลูก โดยฝังดินฝากแม่พระธรณีไว้ เวลาผ่านไปถึง ๑๖ ปี พระฤาษีชนกเบื่อหน่ายการบำเพ็ญพรตคิดกลับไปครองกรุงมิถิลาเช่นเดิมจึงลาเพศพรหมจรรย์ไปขุดนางขึ้นมา แล้วตั้งชื่อให้ว่า สีดา (แปลว่ารอยไถ) จากนั้นพานางเข้าเมืองมิถิลาจัดพิธียกศรคู่บ้านคู่เมือง เพื่อเสี่ยงทายหาคู่ครองให้นางสีดา พระรามยกศรได้ จึงได้อภิเษกสมรสกับนางสีดา

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสายสมร เอี่ยมอ่องกิจ
วันเดือนปีเกิด	5 สิงหาคม 2503
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	11 ซอยสามภพนฤมิตร ถนนสุขุมวิท 62 แขวงบางจาก เขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร 10260
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2520	มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนวัดธาตุทอง
พ.ศ. 2523	ศิลปศาสตร์ เอกภาษาไทย โทสื่อสารมวลชน จากมหาวิทยาลัยรามคำแหง
พ.ศ. 2551	การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ