

### ความเป็นมาของปัญหาและปัญหา

วัตถุประสงค์ทั่วไปของการพัฒนาการศึกษา ก็คือ เพื่อพัฒนาบุคคลให้มีความรู้ ความคิด คุณธรรม มีพลานามัยที่สมบูรณ์ มีทักษะในการประกอบอาชีพ เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม และเป็นกำลัง ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2529 : 25) และในการจัดการศึกษาที่พึงประสงค์นั้นจะต้องมุ่งพัฒนาผู้เรียนด้านความรู้ สร้างเสริมความคิด ผูก ทักษะ และเกิดทัศนคติที่ดี ให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง รู้จักชีวิต เข้าใจสังคมและสิ่งแวดล้อมที่ตนมีส่วน ร่วมอยู่แล้วนำความรู้ความเข้าใจมาใช้แก้ปัญหา สร้างเสริมชีวิตและสังคมให้ดียิ่งขึ้น (คณะกรรมการ วางพื้นฐานเพื่อการปฏิรูปการศึกษา, 2528 : 4) ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความสำคัญในการพัฒนาชีวิต และประเทศชาติก็คือการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพอย่างทั่วถึง ดังที่กระทรวงศึกษาธิการ ได้เล็งเห็นความสำคัญในเรื่องนี้ จึงได้ประกาศให้เริ่มใช้หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ในโรงเรียนต่าง ๆ ทั่วประเทศ ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ได้กำหนดหลักการ สำคัญคือ เป็นการศึกษาเพื่อปวงชน มุ่งให้ผู้เรียนนำไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิต และต้องการ สร้างเอกภาพของชาติโดยมีเป้าหมายหลักร่วมกันในการจัดเนื้อหาในหลักสูตรนั้นจะต้องจัดตามความ เหมาะสม และยึดหยุ่นตามพัฒนาการของเด็ก มวลประสบการณ์ที่กำหนดให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้มี 4 กลุ่มทักษะด้วยกัน คือ

1. กลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ ประกอบด้วยวิชาภาษาไทยและคณิตศาสตร์
2. กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ว่าด้วยกระบวนการแก้ปัญหาของชีวิตและสังคม กล่าวถึงปัญหาและความต้องการของมนุษย์ในด้านต่าง ๆ เพื่อการดำรงอยู่ และการดำเนินชีวิตที่ดี
3. กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ว่าด้วยกิจกรรมที่เกี่ยวกับการพัฒนาและสร้างนิสัย
4. กลุ่มการทำงานพื้นฐานอาชีพ ว่าด้วยประสบการณ์ทั่วไปในการทำงาน (คณะกรรมการ การศึกษาแห่งชาติ, 2527 : 61-62)

โดยเฉพาะกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ซึ่งเป็นกลุ่มหนึ่งที่เน้นการพัฒนาชีวิต การแก้ปัญหาชีวิตและสังคมในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 พ.ศ. 2530-2534 (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2529) แต่ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตต่ำ จากการประเมินความก้าวหน้าคุณภาพนักเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั่วประเทศ ในปีการศึกษา 2527 ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตอยู่ระหว่างร้อยละ 44-47 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่น่าพอใจ (เกณฑ์ที่น่าพอใจร้อยละ 50 ขึ้นไป) (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2528 : 4-6) และจากรายงานการประเมินผลความก้าวหน้าคุณภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระดับประเทศ ในปีการศึกษา 2528 ในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เขตการศึกษาที่มีผลการประเมินอยู่ในอันดับสุดท้าย คือ เขตการศึกษา 2 โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 42-43 (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2529 : 35) ในปีการศึกษา 2529 ในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เขตการศึกษา 2 ก็มีผลประเมินต่ำสุด และเป็นเขตการศึกษาเดียวที่มีผลการประเมินไม่ถึงเกณฑ์ที่น่าพอใจ เฉลี่ยร้อยละ 48.69 (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2530 : 39) และต่อมาในปีการศึกษา 2530 ในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เขตการศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุดก็คือ เขตการศึกษา 2 อีกเช่นเดิม คือ เฉลี่ยร้อยละ 45.73 (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2531 : 44) สาเหตุที่เขตการศึกษา 2 ประสบปัญหาเกี่ยวกับคุณภาพทางการศึกษา คือผลการประเมินอยู่ในระดับต่ำเกือบทุกกลุ่มประสบการณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต จากการวิเคราะห์ของกลุ่มวิชาการเทศบาลและเมืองพัทยา เขตการศึกษา 2 (2529) พอสรุปได้ว่า

1. นักเรียนมีพื้นฐานในวิชาภาษาไทยไม่ดี จึงทำให้นักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาวิชาอื่น
2. นักเรียนที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง ใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวันน้อยและขาดทักษะการฟัง พูด และการอ่านภาษาไทย
3. ครูขาดเทคนิคในการเข้าใจที่จะช่วยให้นักเรียนสนใจในการเรียน
4. ครูไม่ใช้สื่อการเรียน

จังหวัดปัตตานีซึ่งเป็นจังหวัดหนึ่งในเขตการศึกษา 2 ที่มีคุณภาพการศึกษาต่ำ ดังรายงาน

การสรุปผลการจัดการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า คะแนนเฉลี่ยทุกกลุ่มวิชาในปีการศึกษา 2528 ร้อยละ 47.60 และในปีการศึกษา 2529 เฉลี่ยร้อยละ 49.62 ซึ่งผลยังไม่เป็นที่พอใจ และในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ในปีการศึกษา 2528 เฉลี่ยร้อยละ 42.28 และในปีการศึกษา 2529 เฉลี่ยร้อยละ 51.74 (การประถมศึกษาจังหวัดปัตตานี, 2530 : 3) และจากการรายงานการประเมินคุณภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในปีล่าสุดคือปี 2531 พบว่า ผลการประเมินระดับจังหวัดในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ตั้งแต่ปีการศึกษา 2527, 2528, 2529 และ 2530 คะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับไม่น่าพอใจ และสอดคล้องกับคะแนนเฉลี่ยของระดับอำเภอที่ลดต่ำลงหมดทุกอำเภอ (การประถมศึกษาจังหวัดปัตตานี, 2531) จากรายงานการประเมินผลดังกล่าวจะสรุปได้ว่า จังหวัดปัตตานีเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีปัญหาเกี่ยวกับคุณภาพการศึกษาต่ำ โดยเฉพาะในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต จึงเป็นสาเหตุให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาหาวิธีปรับปรุงประสิทธิภาพการเรียนการสอนในวิชานี้ให้ดียิ่งขึ้น

องค์ประกอบที่สำคัญของการพัฒนาการศึกษาก็คือ ตัวนักเรียน ครู และสื่อการเรียนการสอน ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องคำนึงถึงก็คือ จะสอนอย่างไรเด็กจึงจะสนใจ เข้าใจ และจำได้แม่นยำ ไสว เลี่ยมแก้ว (2528 : 13) กล่าวว่า ครูมักจะพบปัญหาในการจัดการเรียนการสอน และปัญหาที่ครูพบมากที่สุดคือ จะสอนอย่างไรให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ นักจิตวิทยาและนักการศึกษาจึงพยายามหาแนวทางในการสร้างประสิทธิภาพทางการเรียนการสอนโดยนำเอาภาพถ่าย แผนภูมิ แผ่นภาพ เทปบันทึกเสียง หุ่นจำลอง การ์ตูน ฯลฯ มาทดลองใช้ประกอบการเรียนการสอน ปรากฏว่าเครื่องมือเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพและคุณภาพต่อการเรียนการสอน รัตนา เพทายบันลือ (2518 : 1) กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนว่างานสำคัญของครูก็คือศึกษาความสนใจของเด็ก และหาทางให้เด็กสนใจเรียน เพราะถ้าเด็กสนใจแล้วจะทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จากการสำรวจความสนใจและรสนิยมในการอ่านของเด็กและเยาวชนไทยของกระทรวงศึกษาธิการ (2520 : 35) และ วีระ พุกกลาง (2514 : 45-49) พบว่าหนังสือที่นักเรียนประถมศึกษาสนใจและชอบอ่านมากที่สุดคือหนังสือการ์ตูน ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำบทเรียนมาสร้างเป็นบทเรียนแบบการ์ตูน ใน

การเรียนการสอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เพื่อที่จะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาสูงขึ้น และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

เนื่องจากการ์ตูนเป็นภาพลายเส้นง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน แสดงเฉพาะลักษณะสำคัญและเต็มไปด้วยบทสนทนาหรือการกระทำ จึงเป็นสิ่งดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี (วาสนา ชาวทา, 2525 : 58-59) และนิพนธ์ สุขปรีดี (2518 : 44) ได้พูดถึงเกี่ยวกับการ์ตูนว่า สามารถสร้างความสนใจ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้. สุวันช ศรีสง่า (2516 : 54) และลารริก (Larrick, 1964 : 173) ได้ศึกษาความสนใจในการอ่านของเด็กอายุระหว่าง 8-10 ปี พบว่าเด็กในวัยนี้สนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ โชนเนล (Schonell, 1961 : 219) และมีด (Meed, 1965 : 709) ประสงค์ ปิ่นจินดา (2526 : 82) ยังพบว่าเด็กวัย 9-11 ปี ก็ชอบอ่านหนังสือการ์ตูน พิตแมน (Pittman, 1958 : 238) กล่าวว่า การ์ตูนเป็นสิ่งเร้าความสนใจในการเรียนการสอน และมีอิทธิพลต่อเด็ก โดยการ์ตูนเรื่องสามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเด็ก ช่วยดึงดูดเด็กที่ไม่อยากเรียนให้สนใจเรียน และการ์ตูนเป็นสิ่งที่น่าสนใจ และสามารถนำมาจัดเป็นกิจกรรมสำหรับนักเรียนให้เหมาะสมกับความ ต้องการได้ สุวิช แทนปั้น (2517 : 37) กล่าวว่าความเป็นรูปธรรมในหนังสือการ์ตูนเป็นตัวช่วยให้เกิดความเข้าใจเรื่องที่อ่าน และก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญและสนใจที่จะศึกษาการ์ตูน ซึ่งเสนอให้เด็กอ่านในรูปแบบทเรียนแบบการ์ตูน เพราะการ์ตูนดูง่าย เข้าใจง่าย ช่วยเรียกความสนใจของนักเรียน และช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าทเรียนที่มีแต่ข้อความธรรมดาอย่างเดียวกังงานวิจัยของ โชนส์ (Sones, 1944 : 238-239) ประสงค์ สุรสิทธิ์ (2515 : 37-39) สุรางค์รัตน์ ๗ พัทลุง (2521 : 33-38) ประเสริฐ มาสุปรีดี (2522 : 31) มนตรี แยมกลีกร (2523 : บทคัดย่อ) ชวลี เข้มทอง (2527 : 43-48) วิมล ลิ้มเศรษฐ์ (2527 : 130-138) และบังอร เสรีรัตน์ (2531 : 55-59)

ในการจัดทำทเรียนแบบการ์ตูนสำหรับเด็กนั้น วิธีการเสนอเนื้อหาเป็นสิ่งสำคัญ กระทรวงศึกษาธิการ (2515 : 53) ได้กล่าวถึงเนื้อหาที่เหมาะสมในการจัดทำหนังสือสำหรับ

เด็กว่ามีวิธีการเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม 3 วิธีด้วยกันคือ การเสนอเนื้อหาแบบบรรยาย (Narration) หมายถึง การเสนอเรื่องราวติดต่อกันไป การเสนอเนื้อหาแบบสนทนา (Dialogue) หมายถึง การเสนอเรื่องราวโดยการสนทนาโต้ตอบและการเสนอเนื้อหาแบบสนทนาพร้อมกับแบบบรรยาย (Narration and Dialogue) คือการนำแบบบรรยายและแบบสนทนาผสมเข้าด้วยกัน กรมวิชาการ (2510 : 140) ได้เสนอแนะว่าในการเสนอเนื้อหาในแต่ละแบบนั้น ช่วยให้ผู้อ่านได้รับสาระสำคัญจากเนื้อเรื่องทีอ่านอย่างละเอียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสนอเนื้อหาแบบสนทนาจะช่วยสร้างภาพพจน์ของเหตุการณ์และกิริยาของตัวละครทำให้ผู้อ่านคล้อยตาม คำเนิน ยอดมิ่ง (2525 : 52) ได้ศึกษาวิธีเสนอเนื้อหาแบบต่าง ๆ จากหนังสือการ์ตูนในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต พบว่าวิธีการเสนอเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนแตกต่างกันทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุขุมภรณ์ ชันศรีศรี (2528 : 37-40) จากเอกสารและงานวิจัยที่กล่าวมา สอดคล้องกันว่า รูปแบบการเสนอเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่าผลของการใช้บทเรียนต่างชนิดกัน จะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตแตกต่างกันหรือไม่กับนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่างกัน ซึ่งยังไม่มีใครเคยศึกษามาก่อน

ความสามารถทางภาษาเป็นรากฐานสำคัญของการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการเรียนการสอนในระดับใด วิชาใด ต้องอาศัยความสามารถทางภาษาแทบทั้งสิ้น ดังที่ กาญจนา นาคสกุล (2520 : 3) กล่าวว่า ".....ภาษาเป็นเครื่องมือในการคิดของมนุษย์ และเป็นสื่อที่ใช้แสดงความคิดซึ่งเป็นนามธรรมนั้นออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจ ชนกลุ่มใดมีภาษาซึ่งทำหน้าที่ดังกล่าวได้อย่างสมบูรณ์ มีคำศัพท์ที่จะแสดงสิ่งที่เป็นนามธรรมต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องชัดเจน ชนกลุ่มนั้นก็คิดได้ลึกซึ้งกว้างไกลและแจ่มชัด วิทยาการต่าง ๆ ก็จะเจริญขึ้นเป็นเงาตามตัว....." ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายที่แสดงความรู้สึกนึกคิดให้เข้าใจซึ่งกันและกัน บุคคลใดมีความสามารถในการใช้ภาษาได้ก็ย่อมสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข ซึ่งทักษะทางภาษาประกอบด้วยทักษะ 4 ด้าน คือ ทักษะทางด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (พจนีย์ วิริยะสุนทรภาพร, 2530 : 1) ทักษะทางภาษาไทยทั้ง 4 ด้านนี้จะป็นพื้นฐานช่วยเสริมความคิด วิจารณญาณ และ

เป็นเครื่องมือส่งเสริมให้สามารถเล่าเรียนวิทยาการต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จอีกด้วย สนิท คังทวิ (2529 : 58-59) ภาษาเป็นเรื่องเกี่ยวกับการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งในการเรียนการสอนและทางการศึกษา เราใช้ภาษาทั้ง 4 ด้านนี้ เพราะภาษานำไปสู่การเรียนรู้ และความก้าวหน้าและในการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา ความสามารถทางภาษาเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียนรู้ ดังที่คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2526 : 58) กล่าวถึงความสำคัญของความสามารถทางภาษาไทยว่า ความสามารถทางภาษาไทยมีส่วนสัมพันธ์กับการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนั้นจึงได้มีผู้วิจัยได้พยายามหาวิธีการต่าง ๆ ที่จะช่วยเหลือผู้ที่มีความสามารถทางภาษาต่ำ และส่งเสริมผู้ที่มีความสามารถทางภาษาสูงให้เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ดังเช่นงานวิจัยของ ออซูเบล และ ฟิทซ์เจอร์ราลด์ (Ausubel and Fitzgerald, 1962 : 243-249) โปรเกอร์ และ คนอื่น ๆ (Proger and others, 1970 : 28-33) เบเกอร์ (Baker, 1976 : 6629-A) และ ไทเลอร์ และคนอื่น ๆ (Tyler and others, 1983 : 359-373)

ด้วยเหตุที่บทเรียนแบบการคูณแบบต่าง ๆ มีความสำคัญต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจและต้องการศึกษาว่า การใช้บทเรียนต่างชนิดกัน คือ บทเรียนการคูณแบบบรรยาย บทเรียนการคูณแบบสนทนา บทเรียนการคูณแบบบรรยายร่วมกับสนทนา และบทเรียนแบบข้อความธรรมดา มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตแตกต่างกันหรือไม่ และเนื่องจากความสามารถทางภาษาเป็นตัวแปรหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยจึงนำตัวแปรนี้มาศึกษาด้วย เพื่อต้องการทราบว่านักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่างกัน คือ ระดับความสามารถทางภาษาสูง ปานกลาง และต่ำ จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตแตกต่างกันหรือไม่ รวมทั้งปฏิกริยาร่วม (Interaction) ระหว่างตัวแปรทั้งสอง คือการใช้บทเรียนต่างชนิด และระดับความสามารถทางภาษา

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีแผนการการ์ตูน

### ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูนเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวแทนบุคคล แนวความคิด หรือสถานการณ์ที่สร้างขึ้นสำหรับ ชักจูงใจ และความคิด (สมพงษ์ กิริเจริญ และคนอื่น ๆ, 2506 : 58) ชวลี เชื้อมทอง ได้ ให้ความหมายของการ์ตูนว่าคือ ภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์จำลองมาจากความคิด อาจเป็นภาพที่เกิน ความจริง ภาพล้อเลียน หรือภาพที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน เอ็นไซโคลปีเดีย อเมริกานา (The Encyclopedia Americana International, 1974 : 728) ให้ความหมายการ์ตูนว่า การ์ตูนเป็นภาพวาดที่ใช้เป็นตัวแทนหรือสัญลักษณ์ของบุคคล แนวความคิด เหตุการณ์ เป็นภาพเดี่ยว หรือหลายภาพก็ได้ ซึ่งภาพเหล่านี้เป็นไปในทำนองล้อเลียน แสดงความล้อเลียน หรือตลก คินเดอร์ (Kinder, 1959 : 399) กล่าวว่า การ์ตูนเป็นภาพที่ผู้อ่านสามารถจะตีความหมาย ได้จากสัญลักษณ์ที่มีอยู่ เป็นภาพที่เกินจริง เฮอล็อก (Hurlock, 1942 : 464) ให้ความหมาย ของการ์ตูนว่า การ์ตูนเป็นรูปภาพซึ่งเปรียบเทียบ เปรียบเปรย ภาพล้อที่เป็นเรื่องราวที่ผู้เขียน เสกสรรปั้นแต่งขึ้น ส่วนวิททิจ และ ชูลเลอร์ (Wittich and Schuller, 1962 : 154) ได้อธิบายความหมายของการ์ตูนว่าเป็นสิ่งจำลองความคิดของบุคคล จำลองสถานการณ์ที่มีอิทธิพล ต่อความคิดเห็นของคนทั่วไป การ์ตูนยังทำให้คนได้เข้าใจถึงความคิด เข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ และในเวลาเดียวกันการ์ตูนทำให้เกิดความรู้สึกขบขันไปด้วย

จากแนวคิดและความหมายของการ์ตูนในหลาย ๆ ทศวรรษดังกล่าวพอจะสรุปได้ว่า การ์ตูน คือภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์ แทนความคิด เหตุการณ์ สถานการณ์ สถานที่ รวมถึงภาพล้อเลียนและ ภาพที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน

### ประเภทของการ์ตูน

คินเดอร์ (Kinder, 1959 : 152) ได้จำแนกการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภท คือ การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) กับการ์ตูนเรื่อง (Comics)

การ์ตูนธรรมดา ได้แก่ ภาพวาด สัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวแทนของบุคคล แนวความคิด หรือสถานการณ์ ทำขึ้นสำหรับใช้จูงใจหรือแทนแนวความคิดของคน (สมพงษ์ ศิริเจริญ และคนอื่น ๆ, 2515 : 53)

การ์ตูนเรื่อง คินเดอร์ (Kinder, 1959 : 152) กล่าวว่า การ์ตูนเรื่องคือการ์ตูนที่เป็นภาพการ์ตูนธรรมดาหลาย ๆ ภาพ จัดลำดับเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราว สั้นหัด ง่ายและพิถีพิถัน ง่ายและพิถีพิถัน (2525 : 111) ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเขียนการ์ตูนว่า ในการเขียนการ์ตูนประกอบเรื่องสั้น หรือเรื่องยาวก็ได้โดยมีตัวชูโรง และตัวประกอบดำเนินบทบาทไปจนกระทั่งจบเรื่อง อาจจะเป็นเรื่องราวของคน สังคม สัตว์ ความคิดฝัน พรรณคดี การ์ตูนเรื่องเพ่งเล็งหรือเน้นตัวบุคคล การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างรวดเร็ว ฉับไว และพยายามให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกและมีอารมณ์ร่วมทั้งด้าน ขบขัน สะเทือนอารมณ์ หรือตื่นเต้นไปกับเรื่องนั้น ๆ และได้แบ่งการ์ตูนเรื่องออกเป็น 2 ลักษณะ คือ การ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strips) เป็นการ์ตูนเรื่องสั้นมีเพียงไม่กี่กรอบภาพ และการ์ตูนเรื่องยาว (Comic books) เป็นการ์ตูนเรื่องยาวมีหลาย ๆ กรอบภาพจนกระทั่งรวมเป็นเล่ม

กระทรวงศึกษาธิการ (2520 : 24-27) ได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 5 ประเภท ตามลักษณะการใช้สอย คือ

1. การ์ตูนแบบบรรณาธิการ และการ์ตูนล้อเลียนการเมือง
2. การ์ตูนตลก
3. การ์ตูนเรื่องราว
4. การ์ตูนภาพประกอบ
5. ภาพยนตร์การ์ตูน

เก็งแก้ว (นามแฝง, 2519 : 49-51) ได้แบ่งหนังสือการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ประเภทเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน ผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนี้ก๊อปปี้ และเรื่องภายในครอบครัว



2. ประเภทเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติศาสตร์ ประวัติบุคคลสำคัญ ศาสนา และอุตสาหกรรม

สมิทร ผลจำรูญ (2522 : 24-25) กล่าวว่า ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนธรรมดาหรือการ์ตูนเรื่องก็ตาม เมื่อพิจารณาตามศิลปะของนักเขียนการ์ตูนแล้วจะพบว่ามีลักษณะใหญ่ ๆ อยู่ 2 แบบ คือ แบบเลียนของจริง (Realistic Type) เป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะใกล้เคียงความจริงในธรรมชาติ ทั้งในเรื่องสัดส่วน รูปร่าง ลักษณะท่าทาง และสภาพแวดล้อม ภาพแบบนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับความจริงมาก แต่ไม่ถึงกับเป็นภาพวาดเหมือนจริง และอีกอย่างหนึ่งก็คือ ภาพล้อของจริง (Cartoon Type) เป็นภาพที่บิดเบือนไปจากความจริง มักเน้นเฉพาะลักษณะเด่น ๆ หรือที่สำคัญ ๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อจะให้เป็นการล้อเลียน และให้เกิดอารมณ์ขันแก่ผู้ดู เช่น การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ สวีซ แทนตัน (2517 : 5) กล่าวว่า ยังมีการ์ตูนอีกชนิดหนึ่ง เรียกว่าการ์ตูนโครงร่างหรือภาพก้านไม้ขีด (Match-Stick Type) เป็นภาพวาดลายเส้นขาว-ดำ อย่างง่าย ๆ ไม่เน้นความเหมือนจริง ภาพแบบนี้จะขึ้นอยู่กับเส้นเป็นสำคัญ เป็นภาพที่ใช้เทคนิคในการวาดง่ายที่สุด

สรุปได้ว่าการ์ตูนแบ่งออกเป็นสองประเภทด้วยกันคือ การ์ตูนธรรมดา กับการ์ตูนเรื่อง และการ์ตูนเรื่องนั้นได้แบ่งออกเป็นสองลักษณะคือ การ์ตูนเรื่องสั้น กับการ์ตูนเรื่องยาว แต่ถ้าพิจารณาตามศิลปะการเขียนของนักเขียนการ์ตูนจะพบว่ามีสามแบบคือ การ์ตูนแบบเลียนของจริง การ์ตูนภาพล้อของจริง และการ์ตูนโครงร่าง

#### ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอน

สมพงษ์ ศิริเจริญ และคนอื่น ๆ (2506 : 60) ได้กล่าวถึงการ์ตูนในการสอนว่าทำให้เกิดประโยชน์ดังนี้

1. ทำให้นักเรียนสนใจในเนื้อหาวิชามากยิ่งขึ้น
2. ใช้สอนเด็กประเภทต่าง ๆ กันได้เป็นรายบุคคล และทำให้การสอนดีขึ้น
3. ใช้ฝึกการอ่านได้เป็นอย่างดี
4. ทำให้เกิดความสนใจในการอ่านยิ่งขึ้น

บุญเหลือ ทองเอี่ยม และสุวรรณ นาฏ (2520 : 13-14) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอน คือ

1. เป็นเครื่องกระตุ้นและเป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น
2. ใช้ประกอบคำอธิบายข้อความต่าง ๆ ให้เข้าใจง่ายยิ่งขึ้น
3. ใช้จัดกิจกรรมโดยให้นักเรียนหัดเขียนคำอธิบาย บรรยายภาพการ์ตูน หรือวาดภาพการ์ตูนประกอบคำบรรยาย แล้วนำภาพการ์ตูนนั้นไปจัดนิเทศในวิชาที่เรียน

สมหญิง กลั่นศิริ (2521 : 74) กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอนดังนี้

1. การ์ตูนช่วยส่งเสริมการสอนของครู ช่วยให้นักเรียนน่าสนใจ และทำให้ไม่เบื่อหน่าย
2. การ์ตูนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนเร็วยิ่งขึ้น เพราะการ์ตูนสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจได้เร็วขึ้น
3. การ์ตูนทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน และติดตามการสอนของครูโดยตลอด
4. การ์ตูนช่วยผ่อนคลายอารมณ์เครียด ทำให้นักเรียนสนุกสนาน และนำติดตามโดยไม่เบื่อ

ชม ภูมิภาค (2524 : 134) ได้อธิบายถึงประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอนไว้ว่า

1. เรียกร้องให้นักเรียนสนใจ เรื่องที่เรียนดียิ่งขึ้น
2. ช่วยฝึกฝนในการอ่านและเพิ่มความสนใจในการอ่าน
3. ช่วยฝึกเด็กให้ใช้สมอง ใช้ความคิด เพราะเด็กจะต้องคิดจึงจะเข้าใจความหมายของการ์ตูนได้
4. ภาพการ์ตูนใช้สอนนักเรียนเป็นรายบุคคลได้

ส่วน สันหัตถ์ ภิบาลสุข และพิมพ์ใจ ภิบาลสุข (2525 : 112) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนที่ใช้ในการเรียนการสอน คือ

1. สำหรับกระตุ้นให้ เรียนหรือเกิดกิจกรรมต่าง ๆ
2. อธิบายเรื่องราวต่าง ๆ
3. ใช้เป็นกิจกรรมของนักเรียน
4. ใช้เป็นเครื่องเตือนใจ
5. ช่วยคลายอารมณ์เครียด

และ วัลลย์ มาศจรัส (2525 : 4-8) กล่าวถึงประโยชน์ของการกระตุ้นที่ใช้ในการเรียนการสอนดังนี้

1. ใช้ประกอบการสอนในการแสดงท่าทาง อารมณ์ของสิ่งที่กล่าวถึง
2. ทำให้การสอนของครูมีชีวิตชีวา ได้รับความสนใจได้อย่างดี
3. การกระตุ้นสามารถสรุปประเด็นสำคัญของบทเรียนที่ยากให้ง่ายขึ้น
4. ครูสามารถใช้การกระตุ้นประกอบการเรียนการสอนได้ทุกวิชา ผู้เรียนสามารถแปลภาพออกมาเป็นภาษาได้
5. ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในบทเรียน

จากแนวคิดของหลาย ๆ คนที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่าประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอนคือ ทำให้เด็กสนใจเรียน สนใจเนื้อหาวิชาที่เรียน ช่วยให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน ช่วยให้นักเรียนตั้งใจเรียน ช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และช่วยให้ผ่อนคลายอารมณ์เครียด ทำให้บทเรียนสนุกสนาน

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนการ์ตูน

โซนส์ (Sones, 1944 : 238-239) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ การอ่านบทเรียน ระหว่างบทเรียนการ์ตูนเรื่อง กับหนังสือแบบเรียนธรรมคา ได้ทดลองกับนักเรียนเกรด 6 และเกรด 7 ชั้นละ 400 คน โดยให้กลุ่มทดลองอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง เรื่องวันเคอร์ วูแมน (Wonder Woman) ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตและงานของคลารา บาตัน (Clara Baton)

และให้กลุ่มควบคุมอ่านหนังสือแบบเรียนธรรมดา ผลการทดลองปรากฏว่าในการทดสอบครั้งแรก คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมอยู่ร้อยละ 10-30 แต่เมื่อให้กลุ่มควบคุมได้อ่านหนังสือการ์ตูนบ้าง ปรากฏว่าในการทดสอบครั้งที่ 2 สูงกว่าเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนกลุ่มทดลองที่ให้อ่านแบบเรียนธรรมดากลับทำให้คะแนนได้ไม่สูงกว่าครั้งแรกมากนัก โชนส์ได้สรุปผลจากการทดลองไว้ประการหนึ่งว่า กลุ่มทดลองได้เรียนรู้ไปมากที่สุดเท่าที่สามารถเรียนได้ จากการอ่านหนังสือการ์ตูนในครั้งแรก การอ่านบทเรียนในครั้งหลังจึงไม่มีผลต่อการเรียนรู้ และการทดสอบครั้งที่ 2 มากนัก ในขณะที่กลุ่มควบคุมยังเรียนรู้ได้ไม่ถึงจุดที่กำหนด แต่ก็สามารถไปถึงจุดนั้นได้เมื่อได้อ่านหนังสือการ์ตูน แสดงให้เห็นว่าหนังสือการ์ตูนช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ดีกว่าการอ่านแบบเรียนธรรมดา

ประสงศ์ สุรสิทธิ์ (2515 : 37-39) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ ด้านความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนจากการอ่านหนังสือภาษาอังกฤษ 3 ประเภท คือ บทเรียนที่มีเฉพาะตัวอักษรสั้น ๆ บทเรียนที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูน และบทเรียนที่ผูกเนื้อเรื่องเป็นการ์ตูนเรื่องในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 90 คน จากโรงเรียนโพธาราม อำเภโพธาราม จังหวัดราชบุรี แบ่งกลุ่มตัวอย่างจำนวน 90 คน ออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน คือ กลุ่มทดลองที่ 1 อ่านบทเรียนที่มีแต่ตัวหนังสือสั้น ๆ กลุ่มที่ 2 อ่านบทเรียนที่มีตัวอักษรประกอบการ์ตูน กลุ่มทดลองที่ 3 อ่านบทเรียนที่ผูกเรื่องเป็นการ์ตูนเรื่อง ผลการศึกษาปรากฏว่านักเรียนที่อ่านบทเรียนที่ผูกเรื่องเป็นการ์ตูนเรื่องมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสูงกว่านักเรียนที่อ่านบทเรียนที่มีตัวอักษรประกอบภาพการ์ตูน และกลุ่มนักเรียนที่อ่านบทเรียนที่มีเฉพาะตัวอักษรสั้น ๆ ส่วนกลุ่มนักเรียนที่อ่านบทเรียนที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูน มีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านไม่แตกต่างไปจากกลุ่มนักเรียนที่อ่านบทเรียนที่มีเฉพาะตัวอักษรสั้น ๆ

สุรางค์รัตน์ ณ พัทลุง (2521 : 33-38) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 โดยการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนแบบเดิม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 โรงเรียนวัดชลบทราชูชัย จำนวน 60 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน กลุ่มทดลองให้เรียนจาก

หนังสือการ์ตูน ส่วนกลุ่มควบคุมให้เรียนกับครูสอนปกติ ทั้ง 2 กลุ่มใช้เวลาเรียนรวมทั้งการทดสอบ  
เท่ากัน เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทั้ง 2 กลุ่มพบว่า กลุ่มที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนมีผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบการสอนแบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

มณีรัตน์ พรหมสุวรรณศิริ (2521 : 34-36) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ใน  
การเรียนวิชาการใช้ห้องสมุด ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน  
สี กับการสอนปกติ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5 ซึ่งเรียนวิชาการใช้ห้องสมุด  
ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2521 ของโรงเรียนนนทรีวิทยา จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่ม  
ทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนสี  
กับการสอนปกติ ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนโปรแกรม  
การ์ตูนสี และนักเรียนที่เรียนจากการสอนตามปกติแตกต่างกัน คือนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียน  
โปรแกรมการ์ตูนสีมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนตามปกติ

ประเสริฐ มาสุปรีดี (2521 : 29-32) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียน  
วิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การสอนด้วยหนังสือการ์ตูน  
กับการสอนตามปกติ กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียน  
สังกัดกรมสามัญศึกษาส่วนกลางที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2522 จำนวน 60 คน  
โดยคัดเลือกเด็กจากนักเรียนที่มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตปลาย  
ปีการศึกษา 2521 ระหว่างเปอร์เซ็นต์ที่ 26-27 จำนวน 72 คน จากนั้นใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย  
เพื่อแบ่งเป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ผลการศึกษาปรากฏว่า กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีการสอน  
โดยใช้การ์ตูน เรื่องได้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนตามปกติ  
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มนตรี แยมกลีกร (2523 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
ด้านพุทธิพิสัยในวิชาสุขศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการใช้บทเรียนสำเร็จรูปเชิงเส้นตรงการ์ตูน  
กับการใช้บทเรียนสำเร็จรูปเชิงเส้นตรงธรรมดา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถม  
ศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดอรุณนิภาวาส ปีการศึกษา 2522 จำนวน 135 คน เครื่องมือที่ใช้ในการ  
เก็บรวบรวมข้อมูลคือ บทเรียนสำเร็จรูปเชิงเส้นตรงการ์ตูน และบทเรียนสำเร็จรูปเชิงเส้นตรงธรรมดา

ผลการศึกษารายงานว่านักเรียนที่เรียนจากบทเรียนสำเร็จรูปเชิงเส้นตรงการ์ตูน และบทเรียนสำเร็จรูปเส้นตรงธรรมดา และการสอนตามปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คือนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนสำเร็จรูปเชิงเส้นตรงการ์ตูนและการสอนปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากบทเรียนสำเร็จรูปเส้นตรงธรรมดา แต่นักเรียนที่เรียนจากบทเรียนสำเร็จรูปเชิงเส้นตรงการ์ตูนและการสอนปกติ มีผลสัมฤทธิ์ไม่แตกต่างกัน

ชวลี เข้มทอง (2527 : 43-48) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยวิธีสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูน กับวิธีสอนตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนวัดแหลมฟ้าผ่า จำนวน 60 คน ด้วยวิธีจัดกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม แบบจับคู่ (Match pair) จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2527 แบ่งเป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองโดยวิธีสุ่มอย่างง่าย ให้กลุ่มควบคุมเรียนด้วยวิธีสอนตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ และกลุ่มทดลองเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องแล้วทำการทดสอบเหมือนกันทั้งสองกลุ่ม เพื่อที่จะเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง โดยใช้  $t$ -test ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วิมล ลิ้มเศรษฐ์ (2527 : 130-138) ให้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความคงทนในการเรียนรู้ และความสนใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้การ์ตูนเรื่องเป็นอุปกรณ์การสอนกับการสอนในห้องเรียนตามปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2526 ของโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 4 ห้อง ๆ ละ 20 คน รวม 120 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มควบคุม 2 ห้อง และกลุ่มทดลอง 2 ห้อง ผลการศึกษารายงานว่า เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนแล้วพบว่า ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง แต่เมื่อเปรียบเทียบด้าน

ความสนใจของนักเรียนพบว่า นักเรียนที่เรียนจากการดูเรื่องมีความสนใจในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนในห้องเรียนตามปกติ

บังอร เสรีรัตน์ (2531 : 55-59) ได้ศึกษาผลของบทเรียนต่างประเทศและเวลาในการให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีต่อความเข้าใจโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนประถมศึกษาในจังหวัดสงขลา ปีการศึกษา 2530 จำนวน 256 คน สุ่มเข้ารับการทดลองจำนวน 8 กลุ่ม การทดลองกลุ่มละ 32 คน ตัวแปรอิสระคือบทเรียนต่างประเทศคือบทเรียนที่เป็นการ์ตูนเรื่อง และบทเรียนที่เป็นข้อความธรรมดา การให้ข้อมูลย้อนกลับแปรค่าเป็น 4 ระดับ คือ การให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีแบบข้อต่อข้อ การให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีหลังจากทำแบบฝึกหัดเสร็จทั้งหมด การให้ข้อมูลล่าช้า 1 วัน และการไม่ให้ข้อมูลย้อนกลับ ผลปรากฏว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนจากบทเรียนที่เป็นการ์ตูนเรื่อง ได้คะแนนความเข้าใจโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากบทเรียนที่เป็นข้อความธรรมดาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีและนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการให้ข้อมูลย้อนกลับล่าช้า 1 วัน ได้คะแนนสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ข้อมูลย้อนกลับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่ได้รับการให้ข้อมูลย้อนกลับล่าช้า 1 วัน ได้คะแนนความเข้าใจโจทย์ปัญหาไม่แตกต่างกันกับกลุ่มนักเรียนที่ได้รับการให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีหลังจากทำแบบฝึกหัดเสร็จทั้งหมด แต่นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการให้ข้อมูลย้อนกลับล่าช้า 1 วัน ได้คะแนนความเข้าใจโจทย์ปัญหาสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบข้อต่อข้ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนกลุ่มที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับทันทีหลังจากทำแบบฝึกหัดเสร็จทั้งหมด ได้คะแนนความเข้าใจโจทย์ปัญหาสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีแบบข้อต่อข้ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และไม่มีกิริยาร่วมระหว่างบทเรียนต่างประเทศและเวลาในการให้ข้อมูลย้อนกลับ

จากงานวิจัยต่าง ๆ ดังกล่าวพอจะสรุปได้ว่า การสอนด้วยบทเรียนแบบการ์ตูนในวิชาต่าง ๆ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเรียนการสอนตามบทเรียนที่เป็นข้อความธรรมดา เพราะความเป็นรูปธรรมของบทเรียนการ์ตูนทำให้เข้าใจง่ายไม่สลับซับซ้อน และยังช่วยดึงดูดความสนใจในการเรียนอีกด้วย

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนการ์ตูนแบบต่าง ๆ

จากงานวิจัยต่าง ๆ เกี่ยวกับบทเรียนการ์ตูนพอจะสรุปได้ว่า บทเรียนแบบการ์ตูนมีประโยชน์และทำให้ผลการเรียนรู้ได้ดีกว่าบทเรียนที่เป็นข้อความธรรมดา ดังนั้นผู้วิจัยสนใจและสร้างบทเรียนการ์ตูนสำหรับเด็ก แต่ในการสร้างบทเรียนการ์ตูนสำหรับเด็กนั้น กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2515 : 53) ได้กล่าวถึงการเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็กว่ามีวิธีการเสนอเนื้อหา 3 รูปแบบ คือ

1. การเสนอเนื้อหาแบบบรรยาย (Narration) เป็นการเสนอเรื่องราวบรรยายติดต่อกันไป
2. การเสนอเนื้อหาแบบสนทนา (Dialogue) เป็นการเสนอเนื้อหาเรื่องราวโดยมีการสนทนาโต้ตอบ
3. การเสนอเนื้อหาแบบผสม (Narration and Dialogue) คือการนำเอาทั้ง 2 รูปแบบมาประยุกต์ใช้ด้วยกัน

ชลธิชา กลัสค้อยู่ และคนอื่น ๆ (2517 : 124-125) ได้กล่าวว่า การบรรยายหมายถึงการบรรยายเรื่อง บรรยายฉาก บรรยายรายละเอียดหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้มองเห็นภาพพจน์ได้อย่างแจ่มแจ้งชัดเจน และการเรียนบทบรรยายนั้นเป็นการบรรยายให้ผู้อ่านได้รู้จักสิ่งต่าง ๆ อาจจะเป็นเรื่องที่อยู่รอบตัว หรือสภาพท้องถิ่น เป็นการใช้คำที่ง่าย ๆ สำหรับเด็ก และในการเขียนบรรยายนั้นไม่ควรนำตัวเองเข้าไปเกี่ยวข้องปะปนในเรื่องที่บรรยายนั้น ส่วนการใช้ภาษาในการพูดบรรยายนั้นควรเลือกใช้คำง่าย ๆ เข้าใจได้แจ่มแจ้งชัดเจน ประโยคไม่ควรยาวนัก ส่วนการใช้ภาษาในการบรรยายที่ยาวมากจะทำให้เกิดความงุนงงตามไม่ทัน ถ้าจะให้ดีควรให้กะทัดรัด การบรรยายยาวเกินไปนั้น นอกจากจะทำให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเกิดความเบื่อหน่ายแล้ว อาจจะทำให้พลาดจุดสำคัญของเรื่องไปได้ ถ้าจำเป็นต้องใช้ศัพท์วิชาการก็ควรอธิบายสั้น ๆ เพื่อให้แน่ใจว่าผู้ฟังเข้าใจ ควรเลือกระดับคำพูดให้เหมาะสมกับผู้ฟังและโอกาสด้วย คำแสดงหรือคำสื่อเลียนต่าง ๆ แม้บางครั้งจะช่วยให้ผู้ฟังสนุกสนานและเป็นกันเองมากขึ้นก็ตาม แต่จะต้องระมัดระวังและเลือกใช้ให้ดี



ส่วนการเสนอเนื้อหาแบบสนทนา เปลื้อง ๗ นคร (2507 : 123) กล่าวว่า บทสนทนาคือถ้อยคำที่ตัวละครใช้พูดคุยกัน ซึ่งจะมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการดำเนินเรื่องและฉากด้วย บทสนทนามีส่วนสำคัญยิ่งที่จะให้ผู้อ่านเข้าใจรายละเอียด โดยเน้นที่ตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่อง ตัวละครจะมีความรู้สึกและอารมณ์อย่างไรในขณะสนทนา

โดยทั่วไปบทสนทนาที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

1. ความเป็นธรรมชาติ คือ มีลักษณะสมจริงกับชีวิตมากที่สุด
2. บทสนทนาที่ดีจะต้องใช้ภาษาให้เหมาะสม โดยคำนึงถึงระดับอายุ การศึกษา สภาพสังคม และเพศ เป็นต้น
3. มีความคงที่ คือ บทสนทนาจะต้องสอดคล้องต่อเนื่องกันตลอดเรื่อง เพื่อให้การเล่าเรื่องเป็นไปโดยราบรื่น สม่่าเสมอ

นอกจากนี้ คาลลาฮัน (Callahan, 1948 : 133) ได้กล่าวถึงบทสนทนาไว้ดังนี้คือ

1. การสนทนาช่วยให้สร้างภาพพจน์
2. การสนทนาแต่ละตอนควรดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็ว
3. บทสนทนาที่ดีช่วยอธิบายการกระทำที่เกิดขึ้นในแต่ละฉาก
4. บทสนทนาที่ดีช่วยดำเนินเรื่อง การเปลี่ยนฉากสู่ฉาก กระทำให้อย่างมีประสิทธิภาพ รวดเร็วและเหมาะสม
5. บทสนทนาทำให้เกิดอารมณ์คล้อยตามเนื้อเรื่อง เกิดภาพพจน์เกี่ยวกับเวลา สถานที่ และท้องเรื่อง
6. สถานการณ์และบรรยากาศ สร้างได้ด้วยบทสนทนา

การเสนอเนื้อหาแบบบรรยายร่วมกับสนทนาหรือแบบผสม คือการนำเอาแบบสนทนาและแบบบรรยายมาผสมเข้าด้วยกัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านได้ทบทวนข้อความที่ผ่านตามาแล้วอีกครั้งหนึ่ง

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้บทเรียนการ์ตูนต่างชนิด

คำเนิน ยอคมิ่ง (2525 : 56-57) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีเสนอเนื้อหาแบบต่าง ๆ คือ วิธีเสนอเนื้อหาแบบบรรยาย แบบสนทนา และแบบสนทนาพร้อมกับแบบบรรยาย ในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2524 โรงเรียนวัดหลักสี่ จำนวน 180 คน ซึ่งเลือกจากกลุ่มประชากรโดยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 3 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มมีนักเรียนซึ่งมีระดับความสามารถทางด้านความเข้าใจในการอ่านสูง ปานกลาง และต่ำ ระดับละ 20 คน รวมเป็นกลุ่มทดลองกลุ่มละ 60 คน โดยให้กลุ่มทดลองที่ 1 เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีเสนอเนื้อหาแบบบรรยาย กลุ่มที่ 2 เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีเสนอเนื้อหาแบบสนทนา และกลุ่มที่ 3 เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีเสนอเนื้อหาแบบสนทนาพร้อมกับแบบบรรยาย ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีการเสนอเนื้อหาต่างกัน คือ แบบบรรยาย แบบสนทนา และแบบสนทนาพร้อมกับแบบบรรยาย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อได้แยกวิเคราะห์ในแต่ละระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 ระดับแล้วปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่ 3 , 2 และ 1 ที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีการเสนอเนื้อหาแบบสนทนาพร้อมกับแบบบรรยาย แบบสนทนา และแบบบรรยายสูงกว่ากันตามลำดับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังพบว่าวิธีเสนอเนื้อหาแบบบรรยาย แบบสนทนา และแบบสนทนาพร้อมกับแบบบรรยาย กับระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่าน มีปฏิสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุขุมารณ์ ชันศรี (2528 : 37-40) ได้ทำการศึกษาปฏิสัมพันธ์ (interaction) ระหว่างรูปแบบการเสนอเนื้อหาในหนังสือภาพขาวดำ กับระดับอายุของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุ 6-7 ปี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อายุ 8-9 ปี และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อายุ 11-12 ปี จำนวน 60 คน ในแต่ละระดับชั้นของแต่ละโรงเรียนจะสุ่มตัวอย่างนักเรียนแบบแบ่งชั้นออกเป็น 3 กลุ่มทดลอง คือ กลุ่มทดลองที่ 1 , 2 และ 3 รวมนักเรียน

ในแต่ละกลุ่มทดลอง 120 คน กลุ่มทดลองที่ 1 เรียนจากบทเรียนที่เสนอเนื้อหาแบบบรรยาย กลุ่มทดลองที่ 2 เรียนจากบทเรียนที่เสนอเนื้อหาแบบสนทนา และกลุ่มทดลองที่ 3 เรียนจากบทเรียนที่เสนอเนื้อหาแบบสนทนาพร้อมกับบรรยาย หลังจากกลุ่มทดลองแต่ละกลุ่มเรียนบทเรียนจบแล้วให้นักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบมาวิเคราะห์ความแปรปรวน 2 ทาง ผลการศึกษาปรากฏว่านักเรียนที่มีอายุต่างกันจะมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อเรียนจากบทเรียนที่มีวิธีเสนอเนื้อหาต่างกัน นักเรียนที่มีอายุ 11-12 ปี จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างจากนักเรียนอายุ 8-9 ปี แต่ทั้งสองระดับอายุจะมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มนักเรียนอายุ 6-7 ปี ส่วนนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนชาวคำที่เสนอเนื้อหาแบบบรรยาย แบบสนทนา และแบบบรรยายร่วมกับสนทนา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากเนื้อหาแบบสนทนาและแบบสนทนาพร้อมกับแบบบรรยาย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน แต่เนื้อหาของบทเรียนทั้งสองแบบส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าบทเรียนที่มีเนื้อหาแบบบรรยาย และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างวิธีเสนอเนื้อหา กับระดับอายุของผู้เรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อรุณีศิริ คงธรรม (2528 : 49-51) ได้ศึกษาปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ของรูปแบบการเสนอเนื้อหาหนังสือการ์ตูนกับระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2528 โรงเรียนพญาไท จำนวน 180 คน ซึ่งผ่านการทดสอบวัดความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านของสำนักทดสอบทางการศึกษา กรมวิชาการ การทดลองแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 ระดับ คือ นักเรียนที่มีระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านสูง ปานกลาง และต่ำ ระดับละ 60 คน เมื่อนักเรียนศึกษาจากหนังสือการ์ตูนจบแล้วจึงทำการทดสอบทันที หลังจากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง ผลการศึกษาปรากฏว่ามีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนที่มีระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านสูง ปานกลาง และต่ำ กับรูปแบบการเสนอเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนแบบบรรยาย แบบสนทนา และแบบบรรยายร่วมกับ

แบบสนทนาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่มีระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านสูง เรียนได้ดีที่สุดจากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีเสนอเนื้อหาแบบสนทนา กลุ่มที่มีระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านปานกลาง เรียนได้ดีที่สุดจากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีเสนอเนื้อหาแบบบรรยาย ส่วนกลุ่มที่มีระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านต่ำ เรียนได้ดีที่สุดจากหนังสือการ์ตูนที่มีวิธีเสนอเนื้อหาแบบสนทนาพร้อมกับแบบบรรยาย และยังพบว่าระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านต่างกันคือ กลุ่มสูง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มต่ำ มีความสามารถด้านความเข้าใจในการอ่านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 แต่รูปแบบการเสนอเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนทั้ง 3 แบบ คือ แบบบรรยาย แบบสนทนา และแบบสนทนาพร้อมกับแบบบรรยายไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากเอกสารและงานวิจัยที่กล่าวมาพอจะสรุปได้ว่า การใช้บทเรียนการ์ตูนแบบต่าง ๆ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนแตกต่างกัน

#### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเสนอบทเรียนกับความสามารถทางภาษา

ออสซูเบล และฟิตซ์เจอร์าลด์ (Ausubel and Fitzgerald, 1962 : 243-249) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการนำเรื่องที่มีต่อระดับความสามารถทางภาษาต่างกัน โดยเนื้อเรื่องที่ให้อ่านนั้นเป็นชุดต่อเนื่องและเกี่ยวข้องกันแต่ไม่สัมพันธ์กับความรู้เดิมที่เรียนมาก่อน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาปีที่ 4 ที่มีระดับความสามารถทางภาษาสูง และระดับความสามารถทางภาษาต่ำ ในการทดลองให้กลุ่มทดลองอ่านเนื้อเรื่องที่มีการนำเรื่องแบบเรื่องย่อที่มีใจความตรงกับเนื้อเรื่อง ส่วนกลุ่มควบคุมให้อ่านเนื้อเรื่องที่มีการนำเรื่องแบบเรื่องย่อที่มีใจความไม่ตรงกับเนื้อเรื่อง ผลการวิจัยปรากฏว่า การนำเรื่องแบบเรื่องย่อที่มีใจความตรงกับเนื้อเรื่อง ทำให้กลุ่มที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่ำจำและเรียนรู้ได้ดี

โพรเกอร์ และคนอื่น ๆ (Proger and other, 1970 : 28-33) ได้ศึกษาถึงวิธีการนำเรื่องต่างรูปแบบกับระดับความสามารถทางภาษาของนักเรียน วิธีการนำเรื่องแบ่งออกเป็น 4 วิธี คือ วิธีที่ 1 นักเรียนอ่านบทย่อที่มีใจความตรงกับเนื้อเรื่องแล้วให้อ่านเนื้อเรื่อง

วิธีที่ 2 บอกโครงเรื่องให้นักเรียนก่อนแล้วให้อ่านเนื้อเรื่อง วิธีที่ 3 ให้นักเรียนทดสอบด้วย  
ข้อสอบถูก-ผิดก่อนที่จะอ่านเนื้อเรื่อง วิธีที่ 4 ให้นักเรียนทดสอบด้วยข้อสอบแบบเติมคำก่อนแล้ว  
อ่านเนื้อเรื่อง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษา ที่ได้จากการแบ่งตามระดับความสามารถ  
ทางภาษา 4 ระดับ คือ ระดับความสามารถทางภาษาต่ำสุด ระดับความสามารถทางภาษาต่ำ  
ระดับความสามารถทางภาษานกลาง และระดับความสามารถทางภาษาสูง ในแต่ละกลุ่มนักเรียน  
อ่านเรื่องตามวิธีดังกล่าวทั้ง 4 วิธี เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลคือ แบบทดสอบความ  
เข้าใจในการอ่าน ผลการศึกษาปรากฏว่า วิธีการนำเรื่องทั้ง 4 วิธี ได้ผลสูงสุดในกลุ่มที่มีความ  
สามารถทางภาษาต่ำสุด ต่ำ และปานกลางตามลำดับ ส่วนนักเรียนในกลุ่มที่มีความสามารถทาง  
ภาษาสูง ให้ผลไม่แตกต่างกันในแต่ละวิธี ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าวิธีการเสนอให้อ่านทั้ง 4 วิธี  
สามารถส่งผลต่อความเข้าใจในการอ่านเนื้อเรื่องต่อนักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาต่ำสุด ต่ำ  
และปานกลาง

เบเกอร์ (Baker, 1976 : 6629-A) ได้ศึกษาผลการนำเรื่องมาช่วยในการ  
อ่านกับนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่างกัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 9 ที่มี  
ระดับความสามารถทางภาษาสูงและต่ำ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองได้แก่ เนื้อเรื่องในวิชา  
สังคมศึกษา และแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้จากเนื้อหาที่อ่าน ผลการศึกษาปรากฏว่าการนำเรื่อง  
ช่วยให้นักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาสูง และนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่ำ  
เรียนรู้ได้ดีกว่าเดิม นอกจากนั้นการนำเรื่องยังสามารถช่วยให้นักเรียนที่มีความสามารถทางภาษา  
สูงจำเนื้อเรื่องได้นานกว่านักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่ำ

ไทเลอร์ , ดีลานีย์ และคินนูกาน (Tyler, Delaney and Kinnucan, 1983 :  
359-373) ให้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการนำเรื่องก่อนการเรียน (Advance Organizer) มา  
ช่วยในการอ่านเรื่องก่อนการอ่านเรื่อง 3 วิธี คือ ให้นักเรียนอ่านสรุปเรื่องก่อน ให้นักเรียนอ่าน  
คำนิยามและอธิบายมโนทัศน์ที่สำคัญที่มีในเรื่องก่อน และการให้นักเรียนอ่านเฉพาะเรื่องที่ให้อ่าน  
โดยไม่มีกรนำเรื่อง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีระดับความ  
สามารถทางภาษาสูง และกลุ่มที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่ำ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ

แบบทดสอบวัดหลังการอ่านเรื่อง ผลการศึกษาปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่ำซึ่งให้อ่านคำนิยามและอธิบายโน้ตที่สำคัญก่อนสามารถอ่านเรื่องได้ดีกว่าวิธีอื่น ๆ ส่วนนักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาสูง ประสบความสำเร็จในการอ่านตามวิธีต่าง ๆ สูงกว่านักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่ำ

จากผลงานการวิจัยแสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่างกัน ควรที่จะใช้เทคนิคการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน เพราะเทคนิคแบบหนึ่งอาจจะเหมาะสมกับระดับความสามารถทางภาษาระดับหนึ่ง แต่ไม่เหมาะกับอีกระดับหนึ่ง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาตัวแปรความสามารถทางภาษา เพื่อที่จะหาว่าวิธีการใดเหมาะสมกับความสามารถทางภาษาแต่ละระดับ อันส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

วัตถุประสงค์แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะดังต่อไปนี้

#### วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อศึกษาผลของการใช้บทเรียนต่างชนิดต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ของนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่างกัน ตลอดจนศึกษาปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ของตัวแปรทั้งสอง

#### วัตถุประสงค์เฉพาะ

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. ศึกษาผลของการใช้บทเรียนต่างชนิด ได้แก่ บทเรียนการ์ตูนแบบบรรยาย บทเรียนการ์ตูนแบบสนทนา บทเรียนการ์ตูนแบบบรรยายร่วมกับแบบสนทนา และบทเรียนแบบข้อความธรรมดา ว่าบทเรียนทั้ง 4 ชนิดจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตแตกต่างกันหรือไม่

2. ศึกษาเปรียบเทียบว่านักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่างกัน คือ ความสามารถทางภาษาสูง ปานกลาง และต่ำ นักเรียนกลุ่มใดจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตสูงกว่ากัน

3. ศึกษาเปรียบเทียบว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนด้วยบทเรียนต่างชนิดกันแล้ว ชนิดของบทเรียนจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตแตกต่างกันที่ระดับความสามารถทางภาษาต่างกันหรือไม่ หรือมีกิจกรรมระหว่างรูปแบบการเสนอ บทเรียนต่างชนิดกับระดับความสามารถทางภาษาต่างกัน

### สมมติฐานการวิจัย

1. ถ้าให้นักเรียนเรียนเนื้อหาในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตด้วยบทเรียนต่างชนิดกันคือ บทเรียนการ์ตูนแบบบรรยาย บทเรียนการ์ตูนแบบสนทนา บทเรียนการ์ตูนแบบบรรยายร่วมกับแบบสนทนา และบทเรียนแบบข้อความธรรมดาแล้ว นักเรียนจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตแตกต่างกัน

2. ถ้าให้นักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่างกันเรียนด้วยบทเรียนทั้ง 4 ชนิดแล้ว นักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาสูง นักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาปานกลาง และนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่ำ จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตแตกต่างกัน

3. ถ้าให้นักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาสูง ปานกลาง และต่ำ เรียนด้วยบทเรียนทั้ง 4 ชนิด คือ บทเรียนการ์ตูนแบบบรรยาย บทเรียนการ์ตูนแบบสนทนา บทเรียนการ์ตูนแบบบรรยายร่วมกับแบบสนทนา และบทเรียนแบบข้อความธรรมดา บทเรียนทั้ง 4 ชนิด จะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตแตกต่างกันที่ระดับความสามารถทางภาษาต่างกัน หรือมีกิจกรรมระหว่างการใช้บทเรียนต่างชนิดกับระดับความสามารถทางภาษาต่างกัน

## ความสำคัญและประโยชน์ของการวิจัย

ความสำคัญและประโยชน์ของการวิจัยครั้งนี้ แยกกล่าวเป็นสองด้าน ดังนี้

### 1. ด้านความรู้

1.1 ทำให้ทราบว่า การใช้บทเรียนต่างชนิดกันคือ บทเรียนการคูณแบบบรรยาย บทเรียนการคูณแบบสนทนา บทเรียนการคูณแบบบรรยายร่วมกับแบบสนทนา และบทเรียนแบบข้อความธรรมดา บทเรียนแบบใดจะมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีกว่ากัน

1.2 ทำให้ทราบว่าบทเรียนที่เป็นการคูณ และบทเรียนที่เป็นข้อความธรรมดา บทเรียนแบบใดจะมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีกว่ากัน

1.3 ทำให้ทราบว่านักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาสูง ปานกลาง และต่ำ เรียนด้วยบทเรียนต่างชนิดกันแล้ว นักเรียนกลุ่มใดจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีกว่ากัน

1.4 ทำให้ทราบว่านักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาต่างกัน เรียนด้วยบทเรียนชนิดเดียวกัน นักเรียนกลุ่มใดจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีกว่ากัน

1.5 ทำให้ทราบว่านักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาเดียวกัน เรียนด้วยบทเรียนต่างชนิดกัน บทเรียนแบบใดจะมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีกว่ากัน

1.6 ทำให้ทราบว่าบทเรียนแบบใด เหมาะสมกับระดับความสามารถทางภาษาของนักเรียนในระดับใด

### 2. ด้านการนำไปใช้

2.1 เพื่อช่วยให้ครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ทราบวิธีการที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการ เรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

2.2 ช่วยให้ผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ใช้เป็นแนวทางในการหาวิธีปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น



- 2.3 ช่วยให้ผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ได้ทราบแนวทางในการสร้างบทเรียนที่เหมาะสมมาใช้ประกอบการเรียนการสอน
- 2.4 ช่วยให้ผู้สอนวิชาต่าง ๆ ทราบแนวทางในการสร้างหนังสืออ่านประกอบ หรือสื่อการสอน
- 2.5 เพื่อเป็นแนวทางในการค้นคว้าวิจัยเพิ่มเติมสำหรับผู้สนใจต่อไป

### ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีขอบเขตการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากร ประชากรในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2532 ของโรงเรียนประถมศึกษาขนาดกลาง ซึ่งมีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ 360-719 คน ในสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปัตตานี จำนวน 24 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 1,496 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2532 ของโรงเรียนประถมศึกษาขนาดกลาง สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปัตตานี จำนวน 360 คน ซึ่งแบ่งตามระดับความสามารถทางภาษาสูง 120 คน ระดับความสามารถทางภาษาปานกลาง 120 คน และระดับความสามารถทางภาษาต่ำ 120 คน
3. เนื้อหาวิชาที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ เป็นเนื้อหาวิชากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ซึ่งเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรพุทธศักราช 2521 เรื่องการเมืองการปกครอง ซึ่งแบ่งเนื้อหาย่อยออกเป็น 3 เรื่อง คือ ลักษณะทั่วไปของประชาธิปไตย หน้าที่และคุณสมบัติผู้นำ และผู้ตามที่ดี และอำนาจอธิปไตยในการปกครองประเทศ
4. ตัวแปรที่ศึกษา
  - 4.1 ตัวแปรอิสระมี 2 ตัวแปรคือ
    - 4.1.1 การใช้บทเรียนต่างชนิด แปรค่าออกเป็น 4 ระดับ คือ
      - 4.1.1.1 บทเรียนการ์ตูนแบบบรรยาย
      - 4.1.1.2 บทเรียนการ์ตูนแบบสนทนา
      - 4.1.1.3 บทเรียนการ์ตูนแบบบรรยายร่วมกับแบบสนทนา
      - 4.1.1.4 บทเรียนแบบข้อความธรรมดา

4.1.2 ระดับความสามารถทางภาษา แปรค่าออกเป็น 3 ระดับคือ

4.1.2.1 ระดับความสามารถทางภาษาสูง

4.1.2.2 ระดับความสามารถทางภาษานกลาง

4.1.2.3 ระดับความสามารถทางภาษาต่ำ

4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ซึ่งวัดได้จากคะแนนการตอบแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก ที่ครอบคลุมเนื้อหาด้านความรู้ ความจำ และความเข้าใจหลังจากเรียนบทเรียนแต่ละบทจบแล้ว

### นิยามศัพท์เฉพาะ

นิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัยครั้งนี้มีดังนี้

1. บทเรียน หมายถึง บทเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยศึกษาจากความคิดรวบยอด จุดประสงค์ วิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 เรื่องการเมืองการปกครอง ซึ่งแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 เรื่อง คือ ลักษณะทั่วไป ของประชาธิปไตย หน้าที่และคุณสมบัติของผู้นำผู้ตามที่ดี และอำนาจอธิปไตยในการปกครองประเทศ
2. บทเรียนการ์ตูน หมายถึง ภาพการ์ตูนชาวคำลายเส้นที่มีรายละเอียดพอสมควร หลาย ๆ ภาพจัดลำดับเป็นเรื่องราวอย่างสัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์ เรื่องการเมืองการ ปกครอง ซึ่งมีเนื้อหาย่อยคือ ลักษณะทั่วไปของประชาธิปไตย หน้าที่และคุณสมบัติของผู้นำและผู้ตาม ที่ดี และอำนาจอธิปไตยในการปกครองประเทศ
  - 2.1 การ์ตูนแบบบรรยาย หมายถึง การ์ตูนที่ผูกเรื่องขึ้นเป็นเรื่องราวอย่าง สัมพันธ์ต่อเนื่องและมีคำบรรยายเรื่องราวติดต่อกันไปเพื่อดำเนินเรื่อง
  - 2.2 การ์ตูนแบบสนทนา หมายถึง การ์ตูนที่ผูกเรื่องขึ้นเป็นเรื่องราวอย่าง สัมพันธ์ต่อเนื่อง และมีบทสนทนาของตัวละครในเรื่องได้ตอบกันตามเนื้อเรื่องที่ผูกขึ้น
  - 2.3 การ์ตูนแบบบรรยายร่วมกับแบบสนทนา หมายถึง การ์ตูนที่ผูกเป็นเรื่องที่น่า เอาจัลักษณะของการ์ตูนที่เสนอเนื้อเรื่องแบบ 2.1 และแบบ 2.2 ผสมเข้าด้วยกันเพื่อช่วยในการ

### คำเนินเรื่อง

3. บทเรียนแบบข้อความธรรมดา หมายถึง บทเรียนที่สร้างขึ้นโดยมีการบรรยายเรื่องโดยใช้ข้อความธรรมดาตลอด
4. แบบทดสอบความสามารถทางภาษา หมายถึง แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามจุดประสงค์ในสมุคประจำชั้น (ป.02/4) ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 กลุ่มทักษะวิชาภาษาไทย ซึ่งวัดทักษะ 4 ด้าน คือ ทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ
5. นักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาสูง หมายถึง นักเรียนที่ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบความสามารถทางภาษามากกว่าหรือเท่ากับ 70 เปอร์เซ็นต์ขึ้นไป
6. นักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาปานกลาง หมายถึง นักเรียนที่ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบความสามารถทางภาษาอยู่ระหว่าง 31-69 เปอร์เซ็นต์
7. นักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาค่ำ หมายถึง นักเรียนที่ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบความสามารถทางภาษาน้อยกว่าหรือเท่ากับ 30 เปอร์เซ็นต์ลงมา
8. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถด้านความรู้ความจำ และความเข้าใจที่ได้จากคะแนนในการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่องการเมืองการปกครอง
9. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการทดลองหลังจากนักเรียนได้เรียนบทเรียนจบแต่ละเรื่อง เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก ที่ครอบคลุมเนื้อหาบทเรียนด้านความรู้ความจำ และความเข้าใจ จำนวน 3 เรื่อง ๆ ละ 10 ข้อ รวมทั้งหมด 30 ข้อ