

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลโลก รวมทั้งมีเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาคือ การประกอบอาชีพและการศึกษา ตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 4) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หลักการความรู้ ฝึกปฏิบัติ และประยุกต์ สามารถนำไปใช้ในการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข กระทรวงศึกษาธิการได้เสนอแนวทางการจัดการการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยต้องจัดให้เหมาะสมกับวัย ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง พัฒนา และขยายความคิดของตน ทั้งส่วนกว้างและส่วนลึก การจัดการเรียนการสอนที่มีความหมาย พัฒนาค่านิยม จริยธรรม ทำทนาย และเน้นการปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อให้การเรียนรู้นำไปใช้ใน ชีวิตจริงได้ (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 31-32) ดังนั้น ครูผู้สอนจึงเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนมี คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามมาตรฐานการศึกษา และตามหลักสูตร สถานศึกษากำหนด ครูผู้สอนจึงต้องรู้จักนำวิธีการสอน สื่อ และเทคนิคการสอน มาจัดกระบวนการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยครูต้องจัดเนื้อหา สาระการเรียนรู้ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับ ความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนมี ทักษะในกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญกับสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อ ป้องกัน และแก้ไขปัญหา ครูควร จัดบรรยากาศสภาพแวดล้อม และการพัฒนาสื่อการเรียน การสอนให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้ในแต่ละช่วงชั้น ควรนำรูปแบบ และวิธีการสอนที่หลากหลายเข้ามาใช้ โดยมุ่งเน้นจัดการเรียนการสอนตามสภาพจริง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้จากธรรมชาติ การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้ ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ มีการปรึกษา การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียน รู้จักการวางแผนการปฏิบัติงาน เลือกรูปแบบการปฏิบัติงานร่วมกัน ดำเนินการปฏิบัติงานตามแผน และ ประเมินงาน มีการประชุมปรึกษาหารือประมวลข้อเท็จจริงหรือข้อมูลต่าง ๆ ในกลุ่มมาวิเคราะห์ ข้อสรุปเป็นความรู้ที่จะนำไปใช้ใน ชีวิตจริง ได้พบปัญหาจากการเรียนการสอนหลายประการ เช่น การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน ส่วนใหญ่เน้นการบรรยาย ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย และ

ขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ บางครั้ง การเรียนไม่ได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกคิด ฝึกปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนขาดความมั่นใจในตนเองขาดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งกันและกัน ครูผู้สอนจึงต้องรู้จักนำวิธีการสอน สื่อ และเทคนิควิธีการสอน มาจัดกระบวนการ เรียนการสอนที่หลากหลาย และแปลกใหม่ ครูต้องจัดเนื้อหา และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความ สนใจ และความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะ ในกระบวนการคิด การเผชิญกับสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้ มาใช้เพื่อป้องกัน และแก้ไข ปัญหา ครูควรพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน โรงเรียนบ้านโนนจัน สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ที่ผู้ศึกษา ซึ่งเป็นครูผู้สอน ได้จัด กิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ใช้แผนการ จัดการเรียนรู้ และจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนบ้านโนนจัน ในความรับผิดชอบ ทั้งระหว่างที่เรียน และสิ้นสุดการเรียน พบว่านักเรียนขาดความกระตือรือร้น ในการเรียน และเบื่อหน่ายในการเรียนเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์

ในส่วนของสาระการเรียนรู้ท้องถิ่น รายวิชาเพิ่มเติม ส 22201 กำแพงเพชรเมือง มรดกโลก โรงเรียนบ้านโนนจัน ได้กำหนดไว้หลักสูตรสถานศึกษา เพื่อสนองนโยบายจุดเน้น ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ตามมาตรฐานการประเมิน คุณภาพภายในสถานศึกษาในมาตรฐานที่ 1 ตัวบ่งชี้ ที่ 6 ให้ผู้เรียนภูมิใจในความเป็นไทย เห็นคุณค่าภูมิปัญญาไทย โดยเฉพาะความเป็นมรดกโลกของจังหวัดกำแพงเพชร (สำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชร เขต 1, 2551, หน้า4) โรงเรียนบ้านโนนจันจึงจัดรายวิชาเพิ่มเติม ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมรายวิชา ส 22201 กำแพงเพชร เมืองมรดกโลก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นการปูพื้นฐาน ทางด้านจิตใจให้นักเรียนเกิดจิตสำนึก และ ความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน การรู้จักคุณค่า และรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษ สันถัมไว้ให้ ทำให้เข้าใจถึงปัญหา สาเหตุของปัญหา และผลกระทบจากปัญหานั้นๆได้ ให้รู้จัก การใช้เหตุผลคิดวิเคราะห์หามองอะไรอย่างหลากหลาย ไม่เชื่อข้อมูลฝ่ายใด ฝ่ายหนึ่งอย่างง่าย ๆ แล้ว คิดใคร่ครวญโดยถือหลักของเหตุผลของปัญญาชน มากกว่าความรุนแรง ได้ เรียนรู้ สภาพภูมิศาสตร์ ประวัติความเป็นมา สภาพสังคม การดำรงชีวิต ภูมิปัญญา ศิลปะ วัฒนธรรม มีความรัก ความผูกพัน และภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน

ทั้งนี้ บทเรียนสำเร็จรูปแบบการตูน อันเป็นสื่อการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่นิยม นำมาประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะมีภาพประกอบการ์ตูนเป็นสื่อที่น่าสนใจ ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ (นิพนธ์ ศุขปรีดี, 2528, หน้า 74) และคนส่วนมากชอบการ์ตูน เพราะการ์ตูน

แสดงแนวความคิดเป็นปัจจุบัน และเป็นภาพง่าย ๆ ในการทำความเข้าใจใช้ภาพ และคำบรรยาย หรือคำพูดที่สร้างความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี ทั้งมีเนื้อหา จุดประสงค์ เวลา ให้เหมาะสมกับวัย ไร่ใจ ความสนใจ ความสะอาดตาของภาพการ์ตูน จะทำให้เด็กมีความกระตือรือร้น ไม่เบื่อหน่าย ต่อการเรียน(สุมิตรา ทรงสัจย์, 2533, หน้า 81) นอกจากนี้ การ์ตูนยังเป็นสื่อที่มีความสำคัญ ที่สามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น นอกจากนี้ บทเรียนสำเร็จรูปเป็นสื่อ การเรียนการสอนที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งมีลักษณะพิเศษที่แตกต่างไปจากบทเรียนปกติ กล่าวคือ เป็นบทเรียนที่นำเสนอเนื้อหาสาระที่จะให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแตกเป็นหน่วยย่อย (Small Steps) เพื่อให้ง่ายแก่ผู้เรียนในการเรียนรู้ และนำเสนอแก่ผู้เรียนในลักษณะที่ให้ผู้เรียน สามารถตอบสนองต่อสิ่งที่เรียน และตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเองได้ทันที (Immediate Feedback) ว่าถูกหรือผิด ผู้เรียนสามารถใช้เวลาเรียนมากน้อยตามความสามารถ และสามารถ ตรวจสอบผลการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (ทิตินา แคมมณี, 2544, หน้า 101)

ดังนั้น ผู้ศึกษา จึงได้มีแนวคิดในการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่อง กำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ขึ้น เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนสำหรับพัฒนาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อย่างเต็มศักยภาพ ส่งเสริมกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชร เมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่อง กำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สมมติฐานของการศึกษา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ดตูน เรื่อง กำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตของการศึกษา

ผู้ศึกษาได้แบ่งการศึกษาออกเป็น 3 ขั้นตอน โดยกำหนดขอบเขตแต่ละขั้นตอนออกเป็น 3 ด้าน คือ ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล ขอบเขตด้านเนื้อหา และขอบเขตด้านตัวแปร มีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ดตูน เรื่อง กำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ในการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ดตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของบทเรียนสำเร็จรูป ซึ่งผู้ศึกษาได้กำหนดคุณลักษณะของผู้เชี่ยวชาญไว้ ดังนี้

1.1 อาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา ตำแหน่งรองศาสตราจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญด้านหลักสูตร และการสอน และนวัตกรรม จำนวน 1 ท่าน

1.2 ศึกษานิเทศก์ ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านการวัดผลประเมินผล จำนวน 2 ท่าน

1.3 ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ มีประสบการณ์ด้านการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จำนวน 1 ท่าน

1.4 ประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับเนื้อหาประวัติศาสตร์จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 1 ท่าน

2. ในการหาประสิทธิภาพ ของบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ดตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านโนนใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 3 คน 9 คน และ 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน คือ เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ขอบเขตด้านตัวแปร

1. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความเหมาะสมของบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2. ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มที่ศึกษา

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2553 สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านโนนจัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 43 คน ได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง คือ เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ขอบเขตด้านตัวแปร

1. ตัวแปรต้น คือ การเรียนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก

2. ตัวแปรตาม คือ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา ระหว่างวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2554 ถึง วันที่ 9 มีนาคม 2554 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านโนนจัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 43 คน ได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ และด้านผลผลิต จำนวน 10 ข้อ

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา คือ ความพึงพอใจต่อการเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หมายถึงสื่อการเรียนการสอน ที่ผู้ศึกษาได้จัดทำขึ้น โดยนำเสนอความรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง มีภาพการ์ตูนประกอบ เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก โดยอาศัยหลักการด้วยการนำเสนอเนื้อหาเป็นกรอบ ในแต่ละกรอบที่ 1-2-3.....จนถึงกรอบสุดท้าย โดยจัดทำเป็นกรอบเนื้อหาสาระเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก นำเสนอเนื้อหาที่ละน้อย มีคำถาม เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนตอบคำถามโดยใช้ภาพการ์ตูนที่กระตุ้น เสริมแรงให้นักเรียนสามารถตอบคำถาม นักเรียนสามารถรู้คำตอบทันทีจากเฉลยในหน้าถัดไป ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน จำนวน 6 เรื่อง ดังนี้

1.1 เรื่อง 1 มรดกโลกเมืองกำแพง จำนวน 1 ชั่วโมง

- 1.2 เรื่องที่ 2 วัดพระบรมธาตุ จำนวน 1 ชั่วโมง
- 1.3 เรื่องที่ 3 วัดพระแก้ว จำนวน 1 ชั่วโมง
- 1.4 เรื่องที่ 4 วัดพระนอน จำนวน 1 ชั่วโมง
- 1.5 เรื่องที่ 5 วัดพระสี่อิริยาบถ จำนวน 1 ชั่วโมง
- 1.6 เรื่องที่ 6 วัดช้างรอบ จำนวน 1 ชั่วโมง

2. ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน หมายถึง ผลที่ได้จากการประเมินคุณภาพของบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่วัดได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ซึ่งหาได้จากค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการตอบคำถามระหว่างเรียน และค่าเฉลี่ยร้อยละจากคะแนนเฉลี่ยการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยประสิทธิภาพของกระบวนการของนักเรียนที่สามารถตอบคำถามในเนื้อเรื่องในแต่ละกรอบของบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน แต่ละเรื่อง โดยได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยประสิทธิภาพของผลลัพธ์ของนักเรียนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนของบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน แต่ละเรื่อง แต่ละเรื่อง โดยได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการด้านความรู้ ความจำ ความเข้าใจ และการวิเคราะห์ที่เกิดจากการเรียนรู้หลังจากที่เรียน โดยใช้ บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น เป็นแบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยวัดความสามารถ 3 ด้าน คือ

3.1 ด้านความรู้ ความจำ หมายถึง ความสามารถในการจดจำเรื่องราวที่ได้เรียนรู้จากบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 เรื่อง

3.2 ด้านความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่อง อันได้แก่ การแปลความหมาย ตีความ หรืออธิบายขยายความของเรื่อง หรือความรู้ให้ปรากฏ

ในรูปแบบใหม่ที่แตกต่างออกไป จากการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปแบบการตูน เรื่องกำแพงเพชร เมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3.3 การวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถที่จะจำแนกความรู้ ปัญหา หรือเรื่องราว ออกเป็นส่วนย่อย ๆ เป็นส่วน ๆ ได้ตามหลักการ และกฎเกณฑ์ที่กำหนดให้ เพื่อค้นหาความจริงต่าง ๆ ที่ซ่อนอยู่จากการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปแบบการตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภายในความรู้ เรื่องราว หรือปัญหานั้น ๆ

4. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกทางบวกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปแบบการตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วัดโดยแบบสอบถามความพึงพอใจในลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ และด้านผลผลิตที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น