

บทที่ 5

บทสรุป

การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สรุป อภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

วิธีดำเนินการวิจัย

ตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

1. การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านตรวจสอบความเหมาะสม ในด้านต่างๆ

2. หาประสิทธิภาพบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตามเกณฑ์ 80/80 ได้นำไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านโนนใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 30 คน

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

แหล่งข้อมูล ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านโนนจัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 43 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

1. บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชร เมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 เรื่อง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

ตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

แหล่งข้อมูล ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านโนนจัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 43 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน ได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน โดยกำหนดการประเมินออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ และด้านผลผลิต จำนวน 10 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชร เมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในการหาค่าความเหมาะสมของบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน วิเคราะห์โดยการหา ค่าเฉลี่ย(Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการหาประสิทธิภาพ หาด้วยสูตร E_1/E_2

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการสอบที่ (t-test dependent) จากการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) นำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์

สรุปผลการศึกษา

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า

1.1 ผลการพัฒนาได้บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 เรื่อง ที่มีความเหมาะสมอยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.53) และมีประสิทธิภาพดังนี้

1.1.1 บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องที่ 1 มรดกโลกเมืองกำแพง มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 85.56/84.00

1.1.2 บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องที่ 2 วัดพระบรมธาตุ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 85.33/83.67

1.1.3 บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องที่ 3 วัดพระแก้ว มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 85.00/83.33

1.1.4 บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องที่ 4 วัดพระนอน มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 87.67/85.00

1.1.5 บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องที่ 5 วัดพระสี่อิริยาบถ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 86.67/84.67

1.1.6 บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องที่ 6 วัดข้างรอบ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 88.00/85.33

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 พบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการทดลองใช้บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51, S.D. = 0.51$) แสดงว่า บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูนมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนสำคัญ

อภิปรายผล

จากการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 เรื่อง พบว่า ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน มีความคิดเห็นว่าเป็นความเหมาะสมมากที่สุด (\bar{X}) เท่ากับ 4.63, (S.D.) เท่ากับ 0.53 ทั้งนี้ เนื่องจากการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน มีองค์ประกอบต่างๆ ตามหลักการ และขั้นตอน มีภาพประกอบที่น่าสนใจ นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน เมื่อนำไปหาประสิทธิภาพ พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.39/84.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ การมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์นี้ แสดงให้เห็นว่า บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูนมีประสิทธิภาพสูงพอที่จะนำไปเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ ทั้งนี้ เนื่องจากบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน มีเนื้อหาที่เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก มีภาพประกอบที่น่าสนใจ มีภาพการ์ตูนที่กระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ไม่เบื่อหน่าย สอดคล้องกับงานวิจัยของ ไพบูลย์

จรรยา (2551, บทคัดย่อ) ได้พัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่องประวัติศาสตร์เมืองกาฬสินธุ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง ประวัติศาสตร์เมืองกาฬสินธุ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาค้อวิทยาคม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.25/82.81 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พิมพ์ใจ พุ่มประทีป (2551, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป ชุดประวัติศาสตร์ไทยสมัยอยุธยา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แล้วพบว่า บทเรียนสำเร็จรูป ชุดประวัติศาสตร์ไทยสมัยอยุธยา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.59 / 83.08 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80 / 80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการทดลองใช้ บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชรเมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนสามารถนำบทเรียนสำเร็จรูปไปเรียนรู้ด้วยตนเอง ทั้งในและนอกห้องเรียน เมื่อใด ที่ใดก็ได้ ในบทเรียนสำเร็จรูปมีภาพการ์ตูนที่เสริมแรงตามหลักการสร้างบทเรียนสำเร็จรูป นักเรียนสามารถรู้ผลการตอบคำถามทันที ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจ และสามารถจดจำเนื้อหาได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มนัส อัสโย (2551, บทคัดย่อ) ที่ได้พัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน สาระประวัติศาสตร์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส 33101 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แล้วพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน สาระประวัติศาสตร์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส 33101 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยต่างประเทศของ อัลฮาทิ (Alharthi 1991 อ้างถึงใน สุธีรา สมานุหัตต์ 2544, หน้า 35) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของบทเรียนโปรแกรมในการสอนภูมิศาสตร์กับเด็กระดับกลางในประเทศซาอุดีอาระเบีย เพื่อเปรียบเทียบผลของบทเรียนโปรแกรมกับการสอนในรูปแบบเดิมสำหรับวิชาภูมิศาสตร์ โดยศึกษากับนักเรียน 500 คน แบ่งเป็น 5 กลุ่มทดลอง คือ 1) เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมโดยอิสระด้วยตนเอง 2) เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมโดยมีอาจารย์เป็นผู้ควบคุม 3) เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรม และ 5) เรียนด้วยวิธีเดิมเพียงอย่างเดียว ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่ 1- 4 มีคะแนนผลการเรียนรู้ทางการเรียน

สูงกว่ากลุ่มทดลองที่ 5 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และกลุ่มทดลองที่ 3 มีคะแนนผลการเรียนรู้ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มทดลองที่ 1

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่องกำแพงเพชร เมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51, S.D. = 0.51$) ทั้งนี้ น่าจะเนื่องมาจากบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูนมีภาพประกอบสีสันสวยงาม สอดคล้องกับเนื้อหา น่าสนใจ และมีการตั้งคำถามที่กระตุ้นให้ตอบคำถาม ส่งเสริมให้นักเรียนได้รับความเพลิดเพลินจากการเรียนรู้ เรียนรู้ได้ช้าหรือเร็วตามความสามารถของนักเรียนและตรวจสอบความถูกต้องได้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มาลัย เทียมวงศ์ (2552, บทคัดย่อ) ที่ได้พัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป ประวัติศาสตร์การตั้งถิ่นฐานรัฐโบราณ และรัฐไทยในดินแดนประเทศไทย สาระประวัติศาสตร์ วิชาสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แล้วนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณรงค์ วรรณ (2551, บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ประวัติศาสตร์ไทยสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น (ยุคฟื้นฟู) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แล้วพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูป วิชาสังคมศึกษา เรื่องประวัติศาสตร์ไทยสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น(ยุคฟื้นฟู) อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูน เรื่อง กำแพงเพชร เมืองมรดกโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้ศึกษามีข้อค้นพบจากการศึกษา ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ในการนำบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูนไปใช้ ครูผู้สอนควรได้ศึกษารายละเอียดของบทเรียนสำเร็จรูปให้ละเอียดชัดเจน การสังเกตพฤติกรรมในการเรียน เนื่องจากความแตกต่างระหว่างบุคคล และความสามารถในการเรียนเร็วหรือช้าที่แตกต่างกันไป เมื่อมีนักเรียนที่เรียนได้เร็วกว่า ควรหากิจกรรมอื่น ๆ ให้นักเรียนทำ เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาการรบกวนเพื่อนคนอื่นที่เรียนได้ช้า

2. ก่อนที่จะดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป ครูควรอธิบายขั้นตอนการเรียนให้นักเรียนเข้าใจเสียก่อน และเน้นย้ำเรื่องความซื่อสัตย์ในการเรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีวิจัยโดยการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปแบบการ์ตูนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ หรือในชั้นอื่น ๆ ด้วย
2. ควรทำการศึกษาเปรียบเทียบวิธีการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมด้วยบทเรียนสำเร็จรูปกับสื่อหรือนวัตกรรมการเรียนการสอนอื่น ๆ ด้วย