

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัย เรื่อง ผลของการอ่านหนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาด้วยกระบวนการคิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีขั้นตอนในการศึกษาค้นคว้าและสรุปผลการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า 1) เพื่อศึกษาความสามารถในการจับใจความในการอ่านหนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาด้วยกระบวนการคิด 2) เพื่อศึกษาความชอบต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาด้วยกระบวนการคิด ผู้วิจัยตั้งสมมติฐานไว้วังนี้ 1) ผู้ที่อ่านหนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาด้วยกระบวนการคิดจะสามารถจับใจความของเรื่องได้ดีกว่าผู้ที่อ่านหนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาด้วยกระบวนการคิด 2) ผู้อ่านมีความชอบในหนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาด้วยกระบวนการคิดมากกว่าหนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาด้วยกระบวนการคิด

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือ หนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาด้วยกระบวนการคิด แบบประเมินความสามารถในการอ่านจับใจความ และแบบประเมินความชอบต่อหนังสือการ์ตูนทั้ง 2 ประเภท

ในการดำเนินการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองพร้อมกันทั้ง 2 กลุ่ม ในวันและเวลาเดียวกัน โดยผู้วิจัยใช้จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 60 คน โดยการสุ่มแบบจับคู่ (Match Pair Assignment) และทำการแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผู้วิจัยทำการแจกหนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาด้วยกระบวนการคิดให้นักเรียนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมอ่านให้ใช้เวลาอ่านทั้งหมด 10 นาที เมื่อสิ้นสุดการอ่านให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มทำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความ ซึ่งจะวัดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา มีทั้งหมด 10 ข้อ ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 30 นาที ผู้วิจัยทำการเก็บแบบทดสอบเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป ผู้วิจัยทำการประเมินความชอบโดยการให้นักเรียนทั้งหมด 60 คน เลือกหนังสือการ์ตูนเล่นได้เล่นหนึ่งจากหนังสือการ์ตูนทั้ง 2 ประเภท ที่ตนเองชอบที่สุดแล้วให้นักเรียนกรอกข้อมูลความชอบของตนในแบบประเมินความชอบ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาหาค่าร้อยละความชอบและทดสอบค่าความชอบด้วยไอ-สแควร์

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติพื้นฐาน โดยหาค่าเฉลี่ยและหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สถิติที่ใช้เปรียบเทียบผลการวัดความสามารถในการจับใจความของการอ่านหนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาด้วยหนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาด้วยกระบวนการคิด คือ t-test ในโปรแกรม SPSS และหาค่าร้อยละความชอบและทดสอบค่าความชอบด้วยไอ-สแควร์

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัย เรื่อง ผลของการอ่านหนังสือการ์ตูนภาพธรรมดากับการ์ตูนภาพยกระดับสรุปผลได้ดังนี้

1. ความสามารถการอ่านจับใจความในการอ่านหนังสือการ์ตูนภาพยกระดับกับการ์ตูนภาพธรรมดางานนักเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าผู้ที่อ่านหนังสือการ์ตูนภาพยกระดับมีความสามารถในการอ่านจับใจความของเรื่อง ได้ดีกว่าผู้ที่อ่านหนังสือการ์ตูนภาพธรรมดาก

2. นักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูนภาพยกระดับมากกว่าการ์ตูนภาพธรรมดาก็อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือ ชอบการ์ตูนภาพยกระดับมากกว่าการ์ตูนภาพธรรมดาก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า

1. นักเรียนที่อ่านหนังสือการ์ตูนภาพยกระดับมีความสามารถในการอ่านจับใจความของเรื่อง ได้ดีกว่านักเรียนที่อ่านหนังสือการ์ตูนภาพธรรมด้า ทั้งนี้เนื่องมาจากการ์ตูนภาพยกระดับกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในการอ่าน ได้มากกว่าการ์ตูนภาพธรรมดานั่นเองจากความสนุกในการอ่าน ทำให้เกิดการรับรู้ ถ้าผู้เรียนสนใจมากขึ้นก็จะรับรู้มากขึ้นสอดคล้องกับแนวโน้มของ กฎณ ศักดิ์ศรี (2530, หน้า 213) กล่าวไว้ว่า ความสนุกในนั้นเป็นรากฐานที่สำคัญของการเรียนเป็นต้นทางที่จะทำให้นักเรียนเกิดความตั้งใจอย่างรู้เท่าทันในวิชาที่เรียนและเอ้าใจใส่ในการเรียนอย่างแท้จริงและทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อมรรัตน์ เกษะวัฒนา (2533, หน้า 128) ได้ศึกษาการสร้างหนังสือการ์ตูนภาพยกระดับจากวัสดุราคายาว พบว่า นักเรียนที่อ่านหนังสือการ์ตูนภาพยกระดับมีผลลัพธ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่อ่านหนังสือแบบเรียนธรรมดานอกจากนี้ ปั้นดา แก้วสนั่น (2535, หน้า 92-93) ได้ศึกษาการสร้างการ์ตูนภาพยกระดับชนิดตั้งโดย สำหรับผู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ฝึกทักษะการพูดโดยใช้วิธีสอนด้วยการ์ตูนภาพยกระดับชนิดตั้ง โต้ตอบมีผลลัพธ์ทางการเรียนสูงกว่าเรียนด้วยหนังสือแบบเรียนของกรมวิชาการ และจากการศึกษาของ ภนิตา จันทร์ส่อง (2541, หน้า 93-95) เรื่อง การสร้างหนังสือการ์ตูนภาพยกระดับที่มีเสียงดนตรีประกอบ เพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นปีที่ 6 ปรากฏว่า นักเรียนมีผลลัพธ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2. การที่นักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูนภาพยกระดับมากกว่าการชอบอ่านหนังสือการ์ตูนภาพธรรมด้า น่าจะเกิดจากการที่ผู้เรียนได้รับสิ่งเร้าที่เปลกแตกต่างไปจากเดิมความเปลกไปจากเดิมนี้ จะทำให้ผู้อ่านสนใจในสิ่งนั้น ๆ มากขึ้นและจะนำไปสู่ความชอบได้ ซึ่งตรงกับ

พยอม วงศ์สารศรี(2526, หน้า 36) กล่าวว่า สิ่งเรียนมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ ทั้งนี้ เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้บุคคลเกิดการตอบสนองและแสดงพฤติกรรมไปสู่จุดมุ่งหมายได้ เมื่อมนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเกิดจาก การตอบสนองต่อสิ่งเร้าอย่างเป็นสิ่งที่บ่งบอกว่า มนุษย์เกิดการเรียนรู้ นอกเหนือไปเมื่อนักเรียนเกิดความพอใจในสิ่งที่เรียนแล้วจะทำให้นักเรียน เกิดความรู้สึกว่า การเรียนเป็นสิ่งที่สนุกสนาน เมื่อนักเรียนพอใจในสิ่งที่เรียนแล้วก็จะย่อมห่วงหาวย พยายามค้นคว้าหาความรู้ ถ้าผู้สอนพยายามใช้สื่อหรืออุปกรณ์ที่น่าสนใจแลกใหม่มาห่วงหายในการเรียน การสอนก็จะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนฝรั่ง อยากรู้ ถาวรความรู้ด้วยตัวเอง รู้จักคิดมากขึ้นกว่า การเรียนการสอนตามปกติ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าผลของการอ่านหนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาเด็ก การ์ตูนภาพพัฒนาเด็กของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่เด็ก ๆ ให้ความสนใจอ่านมาก และยังเป็นหนังสือที่มีลักษณะแปลง อ่าน เช่น หนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาเด็กสามารถดึงดูดความสนใจของเด็ก ๆ มาก ครูผู้สอนสามารถสร้างขึ้นเองได้ หากต้องการให้หนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาเด็กที่มีเนื้อหาและเรื่องราวที่สอดคล้องกับหลักสูตรหรือตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ดังนั้นควรมีการให้ความสนใจในการผลิตหนังสือลักษณะนี้ให้แพร่หลาย

2. หนังสือเป็นสื่อที่ผู้เรียนสามารถเรียนด้วยตนเอง เป็นสื่อที่ใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุด เด็กสามารถอ่านตอนไหนก็ได้ ซึ่งทำให้สะดวกในการศึกษามากยิ่งขึ้นและในการออกแบบหนังสือการ์ตูน ควรศึกษาการสร้างหนังสือและศึกษาเนื้อหาที่จะนำมาสร้างให้ก่อน เพื่อให้เกิดความถูกต้องและมีประสิทธิภาพของหนังสือที่สร้างขึ้น

3. ในการจัดพิมพ์หนังสือให้ได้คุณภาพและประหยัด ควรใช้วิธีสแกนภาพเข้าไปในหน่วยความจำก่อน หรือใช้การเขียนภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ แล้วจึงส่งพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ชนิดสี เพื่อให้ภาพคมชัด สวยงาม เพราะหากใช้วิธีถ่ายเอกสารสีจะราคาแพงมาก

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบหนังสือการ์ตูนภาพพัฒนาเด็ก 90 องศา และ 180 องศา เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์ในการเรียน และวิเคราะห์ผลว่าหนังสือในลักษณะใดจะดึงดูดความสนใจและก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการเรียนเพิ่มมากขึ้น

2. ควรมีการวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือการ์ตูนภาษาพยุงระดับในระดับชั้นที่สูงขึ้น เช่น ในระดับมัธยมศึกษา

3. ควรมีการพัฒนาหนังสือการ์ตูนภาษาพยุงระดับในเนื้อหาอื่น ๆ ที่อ่านแล้วได้รับทั้งความรู้ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีในด้านต่าง ๆ เช่น เรื่องเกี่ยวกับภูมิปัญญาท่องถิ่น สิ่งแวดล้อม จริยธรรม เป็นต้น และควรมีการสร้างหนังสือการ์ตูนภาษาพยุงระดับให้แพร่หลาย เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีนิสัยรกรการอ่าน และทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น