บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การที่ประเทศชาติจะพัฒนาไปได้ด้วยดีทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคมนั้น จำเป็นต้องอาศัยการศึกษา เป็นเครื่องมือในการพัฒนากำลังคน (manpower) และพัฒนาความเป็นคน (manhood) เพื่อให้เขาเหล่านั้นนำไปพัฒนาการดำรงชีวิต ให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข (วิชัย ราษฎร์ศิริ, 2524) และเมื่อพิจารณาถึงองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญของกระบวนการทางการศึกษาอันได้แก่ เป้าหมายทางการศึกษา มวลประสบการณ์ในการเรียนรู้ และการประเมินผลแล้ว จะพบว่าการประเมินผลเป็นขั้นตอนสำคัญที่จะสามารถบ่งชี้ได้ว่าการเรียนการสอนนั้นบรรลุเป้าหมายหรือไม่ ควรจะมีการปรับปรุงและส่งเสริมในส่วนใดบ้าง การประเมินจึงเป็นกิจกรรมที่จำเป็นสำหรับครู (โกวิท ประวาลพฤกษ์ และสมศักดิ์ สินธุรเวชญ์, 2527) และเป็นหน้าที่สำคัญของครูที่จะหลีกเลี่ยงไม่ได้

แบบสอบ (Test) เป็นเครื่องมืออันสำคัญ ที่ใช้สำหรับประเมินผลตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน อาจถือได้ว่าการประเมินผลโดยใช้แบบสอบมีความสำคัญและนิยมใช้กันมากที่สุด (ชวาล แพรัตกุล, 2516) โดยเฉพาะแบบสอบเลือกตอบ (multiple choice) เพราะสามารถถามได้ครอบคลุมเนื้อหา สามารถวัดความรู้ความสามารถได้ทุกระดับ ตั้งแต่ความรู้ความจำจนถึงการประเมิน ถ้าผู้สร้างข้อสอบสามารถสร้างข้อสอบแบบเลือกตอบที่มีคุณภาพสูงได้ (สมหวัง พิธิยานุวัฒน์ และเพ็ญศรี ดำนชนะ, 2524) นอกจากนี้การตรวจให้คะแนนของแบบสอบเลือกตอบก็สามารถทำได้สะดวกรวดเร็ว ได้ผลคงที่ ยุติธรรม ประหยัดทั้งเวลาและแรงงาน สามารถวิเคราะห์หาคุณภาพของข้อกระทงตลอดจนตัวเลือกต่างๆได้ และยังสามารถจำแนกเด็กออกเป็นกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันได้อีกด้วย (ชวาล แพรัตกุล, 2516)) การสร้างข้อคำถามในแบบสอบเลือกตอบจึงเป็นงานสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องใช้ทั้งความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์และเทคนิควิธีในการเขียนข้อคำถามให้มีประสิทธิภาพ

สูงสุด ทั้งนี้ก็เพื่อให้ได้เครื่องมือที่มีคุณภาพสูงเพียงพอที่จะใช้สำหรับประเมินความรู้ ความสามารถของนักเรียนได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

จากการที่ผู้วิจัยได้ปฏิบัติงานวัดผลของโรงเรียนมัธยมศึกษาทำให้ได้พบว่าในการสอบระหว่างภาคเรียน หรือการสอบปลายภาคเรียนแต่ละครั้ง นักเรียนจะต้องเข้ารับการสอบภาคทฤษฎีอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานถึง 3-4 วัน ซึ่งจะทำให้นักเรียนเกิดความเครียด หรือเบื่อการสอบและอาจส่งผลให้คะแนนที่ได้จากการสอบของนักเรียนไม่ดีเท่าที่ควร ซึ่งจะเป็นอุปสรรคอันสำคัญที่จะทำให้การจัดการศึกษาไม่สามารถบรรลุผลตามเป้าหมายที่วางไว้

ในการใช้แบบสอบเป็นเครื่องมือสำหรับประเมินผลการเรียนการสอน เป้าหมายสำคัญประการหนึ่งก็เพื่อทราบความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน แต่ในทางปฏิบัติ ครูจะพิจารณาจากคะแนนที่ได้จากการวัดแต่ละครั้ง และคะแนนที่ได้จากการวัดนี้จะมีความคลาดเคลื่อนรวมอยู่ด้วยเสมอ ซึ่งความคลาดเคลื่อนที่เกิดขึ้นนี้อาจมีสาเหตุมาจากหลาย ๆ แหล่ง และแหล่งหนึ่งก็อาจมาจากความเครียดต่อการสอบ ดังได้กล่าวแล้ว

ปัญหาดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจว่า ทำอย่างไรจึงจะช่วยให้นักเรียนได้ผ่อนคลาย เพื่อเป็นการลดความเครียดลงในขณะที่ทำแบบสอบ เพื่อให้คะแนนที่ได้จากการสอบ เป็นคะแนนที่สามารถบ่งถึงความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน นอกเหนือไปจากวิธีการที่ปฏิบัติกันโดยทั่วไปตามโรงเรียนด้วยการบริหารการสอบ และการดำเนินการสอบของครู กล่าวคือ ครูพยายามที่จะสร้างบรรยากาศที่ดีในการสอบหรือให้ความเป็นกันเองกับผู้สอบ ซึ่งวิธีการเหล่านี้ยังทำไม่ค่อยได้ผลสมบูรณ์นัก เพราะขึ้นอยู่กับการบริหารการสอบของโรงเรียน และขึ้นอยู่กับบุคลิกและลักษณะนิสัยส่วนตัวของผู้ดำเนินการสอบแต่ละคน โดยเฉพาะกับผู้ดำเนินการสอบที่มีบุคลิกค่อนข้างเงียบขรึม หรือเป็นอาจารย์ฝ่ายปกครองด้วยแล้ว ก็จะยิ่งทำให้นักเรียนกลัวการสอบ และรู้สึกเครียดมากยิ่งขึ้น

ฟรอยด์ ได้เสนอแนะว่า ข้อขบขัน (humor) เป็นสิ่งที่มีคุณสมบัติพิเศษในการปลดเปลื้องเหตุการณ์ต่างๆ (Freud, 1928:1-6 อ้างถึงใน Mcmorris, Urbach and Connor, 1985) ดังนั้น จึงน่าที่จะนำข้อขบขันมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อกระบวนการทาง

การศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อการสอบ เนื่องจากเป็นช่วงที่เด็กต้องการการผ่อนคลาย ซึ่งบอลล์ โบกาช เอิลส์ อาดัม และมอนสัน ได้กล่าวถึงการนำข้อขบขันไปใช้ในการศึกษา ว่าสามารถทำได้โดยการนำข้อขบขันไปรวมไว้กับการสอนและการสอบ (Ball and Bogatz, 1971; Earls, 1972:107-108; Adams, 1972:265-266; Monson, 1968:334-339 อ้างถึงใน Mcmorris and others, 1985)

จากข้อเสนอแนะของฟรอยด์ ประกอบกับสภาพปัญหาที่ผู้วิจัยได้ประสบมาด้วยตนเอง ดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยเกิดแนวคิดว่า วิธีการที่น่าจะช่วยให้นักเรียนได้ผ่อนคลายจากความเครียด ในขณะที่ทำแบบสอบที่น่าจะได้ผลดีกว่าก็คือ การใช้เครื่องมือในการวัดเป็นตัวกระตุ้นนักเรียน ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการแทรกข้อขบขัน (humor)ไว้ในแบบสอบ เนื่องจากทฤษฎีทางจิตวิทยา ได้เสนอไว้ว่าอารมณ์ (emotion) ก่อให้เกิดผลกระทบต่อพฤติกรรม กล่าวคือ เมื่อคนเราอยู่ ในภาวะที่มีความกดดัน เช่น การกลัวอย่างสุดขีด ในภาวะเช่นนั้นคนจะมีความสามารถน้อยมาก ในการกระทำกิจกรรมให้บรรลุผล ในขณะเดียวกัน เมื่อคนอยู่ในภาวะที่มีการผ่อนคลายสูง ๆ จะสามารถกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้สำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี (Hebb, 1955 อ้างถึงใน Mcmorris and others, 1985) ดังนั้นการนำข้อขบขันไปรวมไว้ในแบบสอบ เพื่อสร้าง อารมณ์ขันให้เกิดขึ้นกับตัวนักเรียน จึงน่าจะเป็นวิถีทางที่สอดคล้องกับทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาที่ ต้องการให้บุคคลได้มีการผ่อนคลาย ทำให้การปฏิบัติกิจกรรมได้ผลดียิ่งขึ้น

วอร์กินและอีฟราน (Dworkin and Efran, 1967; Singer, 1968 อ้างถึงใน Mcmorris and others, 1985) ได้อธิบายถึงผลจากการใช้ข้อขบขันสร้างอารมณ์ขันเพื่อ ปลดเปลื้องเหตุการณ์ที่ทำให้บุคคลเกิดความวิตกกังวลว่า กลุ่มตัวอย่างซึ่งมีความวิตกกังวลใน ระดับสูงมักจะเปลี่ยนระดับอารมณ์เสียใหม่ ภายหลังที่ได้มีการใช้เครื่องมือที่เป็นข้อขบขัน ซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของทาวเซนด์ และมาฮาเนย์ (Townsend and Mahoney, 1981) ที่ศึกษาเรื่อง ผลกระทบของอารมณ์ขันและความวิตกกังวลที่มีต่อการปฏิบัติงานในชั้นเรียน จาก กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่านักเรียนที่มีความวิตกกังวลสูงมีผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนต่ำกว่านักเรียนที่มีความวิตกกังวลต่ำ นอกจากนี้บูลลอค (Bullock, 1983)ได้ศึกษา เรื่อง ผลกระทบของอารมณ์ขันต่อความวิตกกังวลและการคิดของเด็ก กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียน อายุ 11 ปี จำนวน 94 คน ซึ่งมีระดับความวิตกกังวลแตกต่างกัน ทำการศึกษาโดย

ให้นักเรียนกลุ่มหนึ่งฟังเทปที่เป็นละครขบขัน (recording of a comedian) ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งฟังเทปที่ไม่ใช่ละครขบขัน (non-humorous recording) จากนั้นจึงทดสอบนักเรียนด้วยแบบวัดความวิตกกังวลและแบบทดสอบการคิด ผลจากการศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่มที่ใช้อารมณ์ขันในการทดลอง มีระดับความวิตกกังวลต่ำกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้อารมณ์ขันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และนักเรียนกลุ่มที่มีระดับความวิตกกังวลต่ำ ทำคะแนนจากแบบทดสอบการคิดได้สูงกว่านักเรียนที่มีความวิตกกังวลสูง งานวิจัยดังกล่าวได้ชี้ให้เห็นว่า การใช้ข้อขบขัน เป็นวิธีการหนึ่งที่ช่วยสร้างอารมณ์ขันให้เกิดขึ้นกับตัวนักเรียนอย่างได้ผล และช่วยให้นักเรียนได้อยู่ในภาวะที่มีการผ่อนคลาย (in relaxed states) เป็นการลดความวิตกกังวลและความเครียดต่อเหตุการณ์อันจะส่งผลให้การปฏิบัติกิจกรรมได้ผลดียิ่งขึ้น ซึ่งน่าจะกล่าวได้ว่า เป็นการช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น วิธีการนี้ยังเป็นการช่วยสนับสนุนให้ครูผู้สอนได้แนวความคิดที่จะดัดแปลงรูปแบบของการสร้างข้อคำถามให้น่าสนใจยิ่งขึ้น เป็นการเร้าความสนใจของผู้สอบ ดังที่ชาปแมน และฟุท (Chapman and Foot, 1976) ได้กล่าวไว้ว่า "ถ้าเราได้สร้างข้อความเกี่ยวกับข้อขบขันที่เหมาะสมและคุ้มค่าแล้ว มันจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงแนวความคิดที่สุดโต่งอย่างหนึ่งในวิธีวิทยาการวิจัยเลยทีเดียว "

ชาปแมนและฟุท (Chapman and Foot, 1976) ได้ชี้ให้เห็นว่ายังขาดงานทางด้านจิตวิทยาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับข้อขบขัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งตั้งแต่พฤติกรรมและการสนทนาในทุกวันนี้ได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับอารมณ์ขัน (humor) และการหัวเราะ(laughter) มากยิ่งขึ้น ดังนั้นการหาเหตุผลมาประกอบการทดลอง การสังเกต และวิธีการใหม่ ๆ ในการวัดผลจึงยังเป็นสิ่งที่ต้องการและมีความจำเป็นต่อการศึกษาเกี่ยวกับข้อขบขัน ซึ่งจากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในโรงเรียนมัธยมศึกษา เกี่ยวกับการนำข้อขบขันไปใช้ในแบบสอบพบว่ายังไม่มีการนำไปใช้กันอย่างจริงจัง และในประเทศไทยยังไม่เคยมีใครทำการศึกษาในเรื่องนี้ ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษานำร่อง (pilot study) เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการทำวิจัย และเพื่อหาข้อมูลพื้นฐานมาช่วยในการวางกรอบการวิจัยในครั้งนี้

จากการศึกษาเอกสารพบว่า วิธีการสร้างอารมณ์ขันให้เกิดขึ้นกับมนุษย์มี 3 วิธี คือ (ถนนหนังสือ, 2528:16)

1. ใช้วิธีการแสดงท่าทาง
2. วิธีเขียนเป็นบทประพันธ์ และ
3. วิธีวาดเป็นภาพการ์ตูนทั้งชนิดที่เป็นการ์ตูนล้อและการ์ตูนตลก

ผู้วิจัยจึงทำการศึกษานำร่อง เพื่อศึกษารูปแบบของข้อขบขันที่จะนำไปใช้ในการสร้างแบบสอบ โดยสร้างแบบสอบขึ้นมา 4 ฉบับ เป็นแบบสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ จำนวน 7 ข้อ ซึ่งแบบสอบที่สร้างขึ้นมานี้ใช้วิธีการสร้างอารมณ์ขันวิธีที่ 2 และ 3 คือเขียนเป็นข้อความซึ่งถือว่าเป็นคำประพันธ์ชนิดหนึ่ง กับวิธีวาดเป็นภาพการ์ตูน เนื่องจากวิธีการแสดงท่าทางนั้นมักจะถูกนำไปใช้ในการแสดงตลกของนักแสดงอาชีพจึงไม่ได้นำมาใช้ในการศึกษา เนื้อหาที่ใช้คือวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่องคำและหน้าที่ของคำในภาษาไทยและการอ่านจับใจความ โดยที่แบบสอบแต่ละฉบับมีลักษณะดังนี้

ฉบับที่ 1 เป็นสถานการณ์ธรรมดาที่ไม่มีข้อขบขัน
ฉบับที่ 2 เป็นสถานการณ์ธรรมดาเช่นเดียวกับฉบับที่ 1 แต่คั่นด้วยภาพการ์ตูนขบขัน
ฉบับที่ 3 เป็นสถานการณ์ธรรมดาเช่นเดียวกับฉบับที่ 1 และ 2 แต่คั่นด้วยข้อขบขัน
ฉบับที่ 4 เป็นสถานการณ์ขบขัน (ตัวอย่างในภาคผนวก ค)

หลังจากที่ได้พิจารณาแก้ไขแบบสอบทั้ง 4 ฉบับแล้ว ได้เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์นักวิชาการในมหาวิทยาลัยและครูผู้สอนจำนวน 20 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในจังหวัดนครปฐมจำนวน 20 คน โดยให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลพิจารณารูปแบบของแบบสอบทั้ง 4 ฉบับว่าเห็นด้วยกับการนำแบบสอบฉบับไหนไปใช้มากที่สุด ควรจะนำไปใช้กับรายวิชาใด จะมีปัญหาและอุปสรรคในการสร้างและนำไปใช้อย่างไรบ้าง ผลจากการสัมภาษณ์พบว่ากลุ่มนักวิชาการและครูผู้สอนร้อยละ 70 เห็นด้วยกับการใช้แบบสอบฉบับที่ 2 และ 4 ร้อยละ 20 เห็นด้วยกับการใช้แบบสอบฉบับที่ 3 และร้อยละ 10 เห็นด้วยกับการใช้แบบสอบฉบับที่ 1 โดยตั้งข้อสังเกตว่า ข้อขบขันที่นำมาแทรกในแบบสอบฉบับที่ 3 นั้นไม่ควรยาวเกินไป เพราะจะทำให้

เด็กเสียเวลามาก และเมื่อสอบถามกลุ่มครูและนักวิชาการว่า ควรจะนำรูปแบบของแบบสอบที่แทรกข้อขบขันไปใช้กับเด็กในระดับชั้นใด รายวิชาใด พบว่าทั้งหมดเห็นด้วยกับการนำไปใช้กับเด็กในระดับมัธยมศึกษาและประถมศึกษา โดยให้เหตุผลว่า ความจริงแล้วสามารถที่จะนำไปใช้กับเด็กในทุกระดับชั้นโดยพิจารณาถึงความเหมาะสม เช่น เด็กประถม อาจใช้ภาพการ์ตูนขบขันเพราะสามารถเข้าใจได้ง่ายกว่า ส่วนเด็กในระดับมัธยมศึกษาขึ้นไปจนถึงผู้ใหญ่สามารถเข้าใจภาษาได้เป็นอย่างดี ก็สามารถใช้ข้อความขบขันแทนภาพได้ และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า สามารถนำรูปแบบของการสร้างแบบสอบที่แทรกข้อขบขัน ไปใช้ได้กับทุกรายวิชาและเป็นวิธีการที่น่าสนใจ แต่ก็อาจจะสร้างยากกว่าแบบสอบธรรมดาที่ใช้กันโดยทั่วไป ซึ่งกลุ่มตัวอย่างทั้งในกลุ่มครู นักวิชาการ และนักเรียนทั้งหมดมีความเห็นตรงกันว่า รูปแบบของแบบสอบที่แทรกข้อขบขันนี้ช่วยคลายเครียดได้ในขณะที่ทำแบบสอบ

โดยสรุปจากการศึกษานำร่องพบว่า มีความเป็นไปได้ที่จะใช้แบบสอบที่แทรกข้อขบขันกับนักเรียน และมีความเป็นไปได้ที่แบบสอบที่แทรกข้อขบขัน จะช่วยให้นักเรียนคลายเครียดในขณะที่ทำแบบสอบ และจากการศึกษาของแอสคัฟ และเนลสัน (Ascough and Nelson, 1971 อ้างถึงใน Mcmorris and others, 1985:148) พบว่า นักเรียนที่ทดสอบด้วยแบบสอบที่มีข้อขบขันแทรกอยู่ในตัวคำถามมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างจากกลุ่มที่ทดสอบด้วยแบบสอบธรรมดาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และได้อธิบายว่า แบบสอบที่มีข้อขบขันแทรกอยู่นั้นทำให้นักเรียนเปลี่ยนระดับความวิตกกังวลให้ลดลง ปัญหาที่ใช้วัดพฤติกรรมทางสมองจึงถูกทำให้ง่ายขึ้น จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจจะศึกษาว่า แบบสอบที่มีข้อขบขันแบบต่าง ๆ แทรกอยู่นั้นจะช่วยให้คะแนนสอบของนักเรียนสูงขึ้นกว่าแบบสอบที่ไม่มีข้อขบขันแทรกอยู่หรือไม่ ประเด็นที่ต้องให้ความสนใจต่อไปคือ ควรกำหนดรูปแบบของแบบสอบอย่างไร ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้กำหนดรูปแบบของเครื่องมือในการศึกษาออกเป็น 2 ประเภทคือ แบบสอบเลือกตอบธรรมดาและแบบสอบเลือกตอบที่แทรกข้อขบขัน ซึ่งแบบสอบเลือกตอบที่แทรกข้อขบขันนั้นแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ เมื่อรวมกับแบบสอบเลือกตอบธรรมดาอีก 1 รูปแบบ จึงมีเครื่องมือในการศึกษา 4 รูปแบบ คือ

1. แบบสอบเลือกตอบธรรมดา
2. แบบสอบที่คั่นด้วยภาพการ์ตูนขบขัน
3. แบบสอบภาพการ์ตูนประกอบสถานการณ์ขบขัน และ
4. แบบสอบสถานการณ์ขบขัน

ทั้งนี้เนื่องจากแบบสอบที่คั่นด้วยภาพการ์ตูนขบขัน และแบบสอบสถานการณ์ขบขันนั้น กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยอย่างมากในการนำไปใช้ ส่วนแบบสอบ ภาพการ์ตูนประกอบสถานการณ์ขบขันผู้วิจัยดัดแปลงมาจากแบบสอบฉบับที่ 4 จากการศึกษานำร่อง โดยใช้ภาพการ์ตูนมาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสถานการณ์คำถาม ส่วนแบบสอบฉบับที่ 3 จากการศึกษานำร่อง ซึ่งใช้ข้อขบขันคั่น พบว่าจะทำให้เด็กเสียเวลามาก ผู้วิจัยจึงตัดออกไป

ในเรื่องของภาพการ์ตูนที่นำมาใช้ในการศึกษานั้น เนื่องจากภาพการ์ตูนเป็นที่นิยมของทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เพราะผู้เขียนสามารถใช้การ์ตูนเสนอแนวคิดให้เหมาะสมกับวัยของผู้อ่านได้ (สมพร มัทนานุชาติ, 2528) และจากการที่ภาพการ์ตูนแบ่งออกเป็นหลายประเภทด้วยกัน บางประเภทจำเป็นต้องอาศัยคำบรรยายประกอบ จึงจะทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขัน แต่การ์ตูนบางประเภทก็ไม่จำเป็นต้องอาศัยคำบรรยาย ผู้อ่านสามารถตีความหมายได้เองจากภาพ และก็สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขันได้ด้วย การสร้างเครื่องมือสำหรับการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจึงใช้ลักษณะเด่น ๆ ของการ์ตูนแต่ละประเภท ดังได้กล่าวแล้วมาประกอบเป็นรูปแบบต่าง ๆ ของเครื่องมือ โดยที่รูปแบบหนึ่งใช้ภาพการ์ตูนธรรมดาประกอบกับคำบรรยายซึ่งมีข้อขบขันแทรกอยู่ ส่วนอีกรูปแบบหนึ่งใช้การ์ตูนตลกที่ไม่มีคำบรรยายใด ๆ มาใช้คั่นสลับกับตัวข้อสอบ ซึ่งเกณฑ์ในการเลือกใช้ภาพการ์ตูนนั้น ผู้วิจัยได้แยกพิจารณาใน 2 ประเด็นคือ ประเภทของการ์ตูนและแบบของวิธีการเขียนการ์ตูน จากประเภทของการ์ตูนซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ประเภทใหญ่ ๆ คือ (กระทรวงศึกษาธิการ และธนาคารกสิกรไทย, 2524)

1. การ์ตูนบรรณาธิการและการ์ตูนล้อเลียนการเมือง (editorial cartoons and political cartoons) เป็นการ์ตูนที่สืบเนื่องมาจากสาระสำคัญของบทบรรณาธิการหรือเหตุการณ์ทางการเมืองที่น่าสนใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดเห็น อาจมีคำบรรยายหรือไม่มีก็ได้

2. การ์ตูนเรื่องราวและการ์ตูนช่องเดียว (comic strips and panels) มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่ผู้วาดกำหนดบุคลิกลักษณะให้ อาจเป็นการ์ตูนเรื่องละหลายกรอบภาพหรือเรื่องละหลายภาพที่จบในกรอบเดียวกัน คำพูดของตัวการ์ตูนจะอยู่ในวง (ballons) ข้างตัวผู้พูด

3. การ์ตูนตลก (gag cartoons) เน้นความตลกขบขันเป็นหลัก เป็นการ์ตูนช่องเดียวโดยมีคำบรรยายสั้น ๆ เป็นคำพูดของตัวการ์ตูนนั้นหรืออาจจะไม่มีคำบรรยายเลย ให้ผู้อ่านตีความหมายจากท่าทางของตัวการ์ตูนเอง

4. การ์ตูนภาพประกอบ (illustrative cartoons) ไม่ค่อยมีความหมายในตัวเอง มักประกอบกับแบบเรียนหรือโฆษณา ใช้เพื่อการสอนหรืออธิบาย

5. ภาพยนตร์การ์ตูน (animated cartoons) คือการทำให้การ์ตูน มีชีวิตเคลื่อนไหวได้โดยการนำภาพการ์ตูนหลาย ๆ ภาพมาเรียงลำดับต่อเนื่องกันอย่างรวดเร็ว เป็นอากัปกริยาของตัวการ์ตูนบันทึกไว้บนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้น จะต้องใช้ภาพวาดประมาณ 10,000-15,000 ภาพ และภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวอาจต้องใช้ภาพวาดถึง 2 ล้านภาพ และใช้จิตรกรนับร้อยคน

ผู้วิจัยได้เลือกใช้การ์ตูนประเภทการ์ตูนตลก (gag cartoons) เนื่องจากการ์ตูนประเภทนี้เน้นความตลกขบขันเป็นหลัก ซึ่ง ชัย ราชวัตร ยังได้ระบุว่า gag cartoons นี้บางทีก็เรียกว่า humor cartoons หรือที่คนอังกฤษเรียกว่า joke cartoons นั่นเอง (ชัย ราชวัตร, 2528) ดังนั้นการเลือกการ์ตูนตลกมาใช้ในการศึกษาจึงน่าจะเหมาะสมที่สุดสำหรับความพยายามในการทำให้นักเรียนได้ผ่อนคลายในขณะที่ทำแบบสอบ ประกอบกับลักษณะของการ์ตูนตลกนั้นเป็นการ์ตูนช่องเดียว โดยมีคำบรรยายสั้น ๆ เป็นคำพูดของการ์ตูนนั้น หรืออาจจะไม่มีคำบรรยายเลย ให้ผู้อ่านตีความหมายจากท่าทางของตัวการ์ตูนเอง จึงเป็นการง่ายที่ครูจะนำไปใช้ในการสร้างเครื่องมือ เพราะไม่ต้องลงทุนหรือเสียเวลามาก ทั้งยังสามารถหาภาพการ์ตูนตลกได้จากหนังสือการ์ตูนทั่ว ๆ ไป หรืออาจใช้ภาพการ์ตูนธรรมดามาประกอบกับคำบรรยายที่ครูเขียนขึ้นให้เป็นสถานการณ์ตลกก็ได้ ส่วนในประเด็นที่เกี่ยวกับ แบบของการเขียนการ์ตูนนั้น ผู้วิจัยใช้แบบของการเขียนภาพล้อของจริง (cartoon type) เพราะการเขียนภาพในลักษณะนี้จะเขียนเฉพาะลักษณะเด่น ๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการล้อเลียนให้ผู้ดูเกิดอารมณ์ขัน หรือเป็นการเน้นเนื้อหาสำคัญที่ให้การ์ตูนแสดงในขณะนั้น (ศรีสุดา ทองสุข, 2526)

สำหรับเนื้อหาวิชาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เนื่องจากข้อมูลจากการศึกษาน่าร่องพบว่ารูปแบบของแบบสอบเลือกตอบที่แทรกข้อขบขันสามารถนำไปใช้ได้กับทุกเนื้อหาวิชา ผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิชาภาษาไทย ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เนื่องจากภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการ

ติดต่อสื่อสารและมีความจำเป็นในชีวิตประจำวัน เพราะภาษาไทยนั้นใช้ในกิจการสำคัญ ๆ ของประเทศได้เป็นอย่างดี (กรมวิชาการ, 2520) นอกจากนี้แล้ว ภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือที่มีความจำเป็นสำหรับการศึกษาในทุกระดับชั้น ส่วนสาเหตุที่เลือกศึกษากับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นั้นเนื่องจากผู้วิจัยต้องการใช้ข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนจากครูผู้สอนและครูประจำชั้นมาประกอบการพิจารณาความเท่าเทียมกันของกลุ่มตัวอย่าง ในเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนดำเนินการทดลอง ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลมากกว่าเด็กในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพราะนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นั้น เพิ่งเข้ามาเรียนในโรงเรียน การที่ไม่ได้ศึกษากับนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก็เพราะเกรงว่านักเรียนจะวิตกกังวลกับการเลือกหรือการสอบเพื่อเลือกโปรแกรมการเรียน ซึ่งจะทำให้ไม่สะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูล และอาจมีตัวแปรแทรกซ้อนอื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง ประการสำคัญ ที่เลือกศึกษากับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาก็เพราะผู้วิจัยใช้รูปแบบของข้อขบขัน ทั้งที่เป็นภาพการ์ตูน และสถานการณ์ที่เป็นภาษา ซึ่งเด็กในระดับนี้ จะทำความเข้าใจได้ดีกว่าเด็กในระดับประถมศึกษา จึงไม่น่าจะเป็นอุปสรรคต่อรูปแบบของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ดังนั้น ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาโดยสร้างแบบสอบที่มีลักษณะเป็นแบบสอบเลือกตอบธรรมดากับแบบสอบเลือกตอบที่แทรกข้อขบขัน ซึ่งแบบสอบเลือกตอบที่แทรกข้อขบขันนั้นแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบคือ แบบสอบที่คั่นด้วยภาพการ์ตูนขบขัน แบบสอบภาพการ์ตูนประกอบสถานการณ์ขบขัน และแบบสอบสถานการณ์ขบขัน สำหรับใช้กับนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทั้งนี้ก็เพื่อศึกษาว่ารูปแบบของข้อขบขันแบบต่าง ๆ ที่แทรกลงไปในแบบสอบนั้น จะมีผลให้คะแนนสอบของนักเรียนแตกต่างกันหรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนสอบของนักเรียนที่ได้จากการสอบด้วยแบบสอบเลือกตอบที่แทรกข้อขบขันแบบต่าง ๆ 3 แบบและแบบสอบเลือกตอบธรรมดา

2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ข้อขบขันแบบต่าง ๆ 3 แบบในแบบสอบเลือกตอบของนักเรียน

สมมติฐานในการวิจัย

จากการศึกษาของซีฟ (Ziv, 1988) เรื่อง การสอนและการเรียนด้วยอารมณ์ขัน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการเรียนการสอนโดยใช้อารมณ์ขันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้อารมณ์ขันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จากการศึกษาของบูลลอค (Bullock, 1983) เรื่องผลกระทบของอารมณ์ขันที่มีต่อความวิตกกังวลและการคิดของเด็ก ซึ่งพบว่ากลุ่มที่ใช้อารมณ์ขันในการทดลอง มีระดับความวิตกกังวลต่ำกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้อารมณ์ขันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และนักเรียนกลุ่มที่มีระดับความวิตกกังวลต่ำสามารถทำคะแนนที่วัดด้วยแบบสอบการคิดได้สูงกว่ากลุ่มที่มีระดับความวิตกกังวลสูง จากทฤษฎีทางจิตวิทยาที่กล่าวไว้ว่าเมื่อบุคคลได้มีการผ่อนคลาย (relax) จะส่งผลให้การปฏิบัติกิจกรรมได้ผลดียิ่งขึ้น (Hebb, 1955 อ้างถึงใน Mcmorris and others, 1985) และจากการศึกษาเอกสารที่กล่าวถึงว่าการแทรกข้อขบขันไว้ในแบบสอบ สามารถช่วยให้นักเรียนได้ผ่อนคลายในขณะที่ทำแบบสอบ ผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานในการวิจัยดังนี้

1.1 คะแนนสอบของนักเรียนที่ได้จากการสอบด้วยแบบสอบเลือกตอบที่แทรกข้อขบขันแบบต่าง ๆ 3 แบบน่าจะสูงกว่าคะแนนสอบของนักเรียนที่ได้จากการสอบด้วยแบบสอบเลือกตอบธรรมดา

จากการศึกษาของทาวเซนด์ และมาฮาเนย์ (Townsend and Mahoney, 1983) ที่พบว่า การรับรู้ของนักศึกษาที่มีต่ออารมณ์ขันเป็นไปในทางบวก โดยที่นักศึกษามีการรับรู้ต่ออารมณ์ขันในสถานการณ์ที่เป็นภาพการ์ตูนสูงกว่าสถานการณ์ที่เป็นภาษา จากการศึกษาของประเสริฐ มาสุปรีดิ์ (2522) ที่พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยแบบเรียนที่เป็นภาพการ์ตูนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยแบบเรียนธรรมดาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และจากการศึกษาของเลปติช (Leptich, 1966 อ้างถึงใน ประเสริฐ มาสุปรีดิ์, 2522) พบว่านักเรียนร้อยละ 97 ชอบแบบเรียนที่เป็นภาพการ์ตูน ผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานในการวิจัยดังนี้

1.2 คะแนนสอบของนักเรียนที่ได้จากการสอบด้วยแบบสอบที่คั่นด้วยภาพการ์ตูนขบขันและแบบสอบภาพการ์ตูนประกอบสถานการณ์ขบขัน น่าจะสูงกว่าคะแนนสอบของนักเรียนที่ได้จากการสอบด้วยแบบสอบสถานการณ์ขบขัน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ตัวแปรในการศึกษา

1.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

รูปแบบของแบบสอบ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ คือ แบบสอบเลือกตอบธรรมดา แบบสอบที่ดั่นด้วยภาพการ์ตูนขบขัน แบบสอบภาพการ์ตูนประกอบสถานการณ์ขบขัน และแบบสอบสถานการณ์ขบขัน

1.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ คะแนนสอบรายวิชาภาษาไทย (ท 204) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัยในปีการศึกษา 2533 จำนวน 160 คน

2. เนื้อหาวิชาที่ใช้ในการศึกษา คือรายวิชาภาษาไทย (ท 204) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง คำและหน้าที่ของคำในภาษาไทย และการอ่านจับใจความ

3. ประชากรในการศึกษา คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย จังหวัดนครปฐม ซึ่งกำลังเรียนอยู่ในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2533

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. การตอบแบบสอบของนักเรียนเป็นไปตามสภาพความเป็นจริงและเต็มความสามารถ

2. ในการตอบแบบสอบ นักเรียนทุกคนได้พิจารณาภาพ และสถานการณ์ในทุก ๆ หน้าของแบบสอบ และภาพหรือสถานการณ์ขบขันนั้นส่งผลให้นักเรียนเกิดความขบขันจริง

3. วุฒิภาวะทางอารมณ์ของนักเรียนในทุกกลุ่มที่นำมาทดลองมีสภาพใกล้เคียงกัน

คำจำกัดความที่ใช้ในการศึกษา

1. ข้อขบขัน หมายถึง ข้อความ ใจความสำคัญของเรื่อง หรือสถานการณ์ หรือภาพที่นักเรียนพิจารณาแล้วรู้สึกขบขัน ซึ่งผู้วิจัยใช้เกณฑ์ 80% จากจำนวนผู้ตัดสิน ซึ่งได้แก่ ผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ลงความเห็นว่า ข้อความ ใจความสำคัญของเรื่อง หรือสถานการณ์ หรือภาพ ที่ยกมานั้นได้สร้างอารมณ์ขันให้เกิดกับผู้อ่านได้จริง

2. แบบสอบเลือกตอบธรรมดา หมายถึง แบบสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้เนื้อหาวิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่องคำและหน้าที่ของคำในภาษาไทยและการอ่านจับใจความ โดยกำหนดเป็นสถานการณ์ หรือเรื่องที่ไม่มีข้อขบขันแทรกอยู่ แล้วสร้างข้อกระทงให้ผู้ตอบตอบคำถามจากสถานการณ์ หรือเรื่องที่กำหนดให้นั้น โดยที่ข้อกระทงเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ

มี 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

3. แบบสอบเลือกตอบที่แทรกข้อขบขัน หมายถึง แบบสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้เนื้อหาวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่องคำและหน้าที่ของคำในภาษาไทย และการอ่านจับใจความ โดยกำหนดเป็น 3 รูปแบบคือ แบบที่ 1 เป็นแบบสอบที่คั่นด้วยภาพการ์ตูนขบขัน แบบที่ 2 เป็นแบบสอบภาพการ์ตูนประกอบสถานการณ์ขบขัน และแบบที่ 3 เป็นแบบสอบสถานการณ์ขบขัน

4. แบบสอบที่คั่นด้วยภาพการ์ตูนขบขัน หมายถึง แบบสอบเลือกตอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้วิธีการสร้างเช่นเดียวกับแบบสอบเลือกตอบธรรมดา แล้วคั่นด้วยภาพการ์ตูนที่กลุ่มผู้ตัดสินได้พิจารณาแล้วว่าเป็นภาพการ์ตูนขบขันจริง

5. แบบสอบภาพการ์ตูนประกอบสถานการณ์ขบขัน หมายถึง แบบสอบเลือกตอบที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยใช้ภาพการ์ตูนที่เขียนขึ้นด้วยวิธีเขียนภาพล้อของจริงประกอบคำบรรยาย และคำบรรยายนั้นเป็นสถานการณ์ที่มีข้อขบขันแทรกอยู่ ซึ่งกลุ่มผู้ตัดสินได้พิจารณาแล้วว่า เป็นสถานการณ์ที่มีข้อขบขันแทรกอยู่จริง และสถานการณ์เหล่านั้นได้นำมาใช้ในการสร้างข้อคำถามในแบบสอบ

6. แบบสอบสถานการณ์ขบขัน หมายถึง แบบสอบเลือกตอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้สถานการณ์ หรือเรื่องที่มีข้อขบขันแทรกอยู่ ซึ่งกลุ่มผู้ตัดสินได้พิจารณาแล้วว่าเป็นสถานการณ์ที่มีข้อขบขันแทรกอยู่จริง และสถานการณ์เหล่านั้นได้นำมาใช้ในการสร้างข้อคำถามในแบบสอบ

7. คะแนนสอบของนักเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการตอบแบบสอบเลือกตอบรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย ภาคปลาย ในปีการศึกษา 2533

<u>ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ</u>

1. ทำให้ได้ข้อค้นพบว่าการแทรกข้อขบขันแบบต่าง ๆ ในแบบสอบเลือกตอบมีผลให้คะแนนสอบของนักเรียนแตกต่างกันหรือไม่

2. ช่วยให้ครูผู้สอนได้แนวความคิด ในการดัดแปลงรูปแบบของข้อคำถามที่ใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินผลการศึกษาให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

3. เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับวงการศึกษาในการนำเอาความคิดหรือรูปแบบของข้อขบขันไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผลต่อไป

4. เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษา ค้นคว้า หรือทำวิจัยเกี่ยวกับการใช้ข้อขบขันในแบบสอบต่อไป