

ผลของประเภทตัวชี้แนะหนังสือการ์ตูน เรื่องที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

นายสุชาติ วัฒนไพโรจน์รัตน์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชาโสตทัศนศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2539

ISBN 974-633-516-2

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

EFFECTS OF CUEING TYPES IN COMIC BOOKS ON COGNITIVE LEARNING
ACHIEVEMENT OF PRATHOM SUKSA FIVE STUDENTS

Mr. Suchart Wattanapirotrat

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education
Department of Audio-Visual Education
Graduate School
Chulalongkorn University

1996

ISBN 974-633-516-2

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ผลของประเภทตัวชี้วัดในหนังสือการ์ตูน เรื่องที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โดย

นายสุชาติ วัฒนไพโรจน์รัตน์

ภาควิชา

โสตทัศนศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์สมเชาว์ เนตรประเสริฐ



บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.สันติ ญงสุวรรณ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประศักดิ์ หอมสนธิ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(รองศาสตราจารย์สมเชาว์ เนตรประเสริฐ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพพร คุณาวุฒิ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกรี รอดโพธิ์ทอง)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรจริย์ ณ ตะกั่วทุ่ง)

พิมพ์ต้นฉบับบทคัดย่อวิทยานิพนธ์ภายในกรอบสี่เหลี่ยมนี้เพียงแผ่นเดียว



นายสุชาติ วัฒนไพโรจน์รัตน์ : ผลของประเภทตัวชี้นำในหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (EFFECTS OF CUEING TYPES IN COMIC BOOKS ON COGNITIVE LEARNING ACHIEVEMENT OF PRATHOM SUKSA FIVE STUDENTS) อ.ที่ปรึกษา : รศ.สมเชาว์ เนตรประเสริฐ, 152 หน้า
ISBN 974-633-516-2

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของประเภทตัวชี้นำในหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอำนวยการกนคริธรอนุสรณ์ กรุงเทพมหานคร และกำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2538 จำนวน 90 คน โดยสุ่มออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน แล้วสุ่มอย่างง่ายแบ่งแต่ละกลุ่มออกเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 30 ข้อใช้เวลา 30 นาที จากนั้นให้เรียนกลุ่มทดลอง 2 กลุ่มเรียนเนื้อหาจากหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีตัวชี้นำ 2 ประเภท คือ ตัวชี้นำแบบให้คำถามสาระสำคัญ และตัวชี้นำแบบสรุปสาระสำคัญ และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่มให้เรียนเนื้อหาจากหนังสือการ์ตูนเรื่องที่ไม่มีตัวชี้นำ โดยให้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเรียนเนื้อหาจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง โดยทดลองวันละ 1 ตอน ตอนละ 20 นาที เมื่อเรียนจบแต่ละตอนให้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัยทันที ให้เวลา 10 นาที ทำการทดลองรวม 3 ครั้ง จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติโดยวิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-Way Analysis of Variance)

ผลการวิจัยพบว่า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนจากหนังสือ การ์ตูนเรื่องที่มีตัวชี้นำแบบให้คำถามสาระสำคัญ ตัวชี้นำแบบสรุปสาระสำคัญ และแบบไม่มีตัวชี้นำสาระสำคัญไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ภาควิชา โสตทัศนศึกษา.....
สาขาวิชา โสตทัศนศึกษา.....
ปีการศึกษา 2538

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาท่าน

C543051 : MAJOR AUDIO - VISUAL COMMUNICATIONS

KEY WORD : CUEING / COMIC BOOKS / COGNITIVE LEARNING ACHIEVEMENT

SUCHART WATTANAPAIROTRAT : EFFECTS OF CUEING TYPES IN COMIC BOOKS ON COGNITIVE LEARNING ACHIEVEMENT OF PRATHOM SUKSA FIVE STUDENTS.

THESIS ADVISOR : ASSO. PROF.SOMCHAW NETPRASERT, 152 pp.

ISBN 974-633-516-2

The purpose of this study was to examine the effects of cueing types in comic books on cognitive learning achievement of Prathom Suksa Five students. Subjects were 90 students of Amnoykanoksirianusorn School. Cueing types in this study were Question Type and Conclusion Type. Subjects were classified into three groups, two experimental groups and one control group, There were 30 students in each group. The experimental groups were assigned to learn from the comic books presented with Question Type cueing and Conclusion Type cueing were presented. The control group was assigned to learn from the comic books which had no cueing type. Each group was given 3 parts of comic, each part was allowed 20 minutes to study. Immediately after complete each part, subjects were assigned to complete an achievement test.

The finding indicated that there was no significant difference in the cognitive learning achievement of Prathom Suksa Five students who learned from comic books which providing different type of cueing, Question Type, Conclusion Type and no cueing type, at the .05 level of significance.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ภาควิชา.....	สอดทัศนศึกษา	ลายมือชื่อนิติศ.....
สาขาวิชา.....	สอดทัศนศึกษา	ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....
ปีการศึกษา.....	2538	ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

กิตติกรรมประกาศ



การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ทุกประการด้วยความกรุณาของ รองศาสตราจารย์สมเชาว์ เนตรประเสริฐ อาจารย์ที่ปรึกษาและควบคุมการวิจัยที่กรุณาให้คำแนะนำและคำปรึกษา ซึ่งนอกจากจะให้ความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ แล้ว ยังคอยให้กำลังใจอย่างใกล้ชิดอีกด้วย ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประศักดิ์ หอมสนิท ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพพร คุณาวุฒิ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกรี รอดโพธิ์ทอง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรจรรย์ ๗ ตะกั่วทุ่ง กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ แก้ไขข้อบกพร่อง และกรุงเทพมหานครที่ให้ทุนช่วยเหลือในการทำวิจัยในครั้งนี้ ซึ่งผู้วิจัยมีความซาบซึ้งเป็นอย่างมาก จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ก็ด้วยความช่วยเหลือและความอนุเคราะห์จาก อาจารย์พรทิพ ไชยถาวร, อาจารย์กานต์กนิษฐ์ นิลกาแหงและอาจารย์อีกหลาย ๆ ท่าน ของโรงเรียนบ้านบางกะปิ กรุงเทพมหานคร รวมทั้งอาจารย์ธัญพรช ปิ่นสวัสดิ์ คณาจารย์และนักเรียนของโรงเรียนอานวยกนกศิริอนุสรณ์ที่ให้ความร่วมมือในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งต้องขอขอบคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วย

นายสุชาติ วัฒนไพโรจน์รัตน์

สารบัญ



	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฅ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
สมมติฐานการวิจัย	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
คำจำกัดความ	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
การ์ตูน	9
ความหมายของการ์ตูน	9
ประเภทและลักษณะของการ์ตูน	10
คุณค่าของการ์ตูนต่อการเรียนการสอน	11
งานวิจัยที่เกี่ยวกับตัวการ์ตูน	12
ตัวชี้นำ	18
ความหมายและประเภทของตัวชี้นำ	18
เทคนิควิธีการใช้ตัวชี้นำ	20
ความสำคัญของตัวชี้นำต่อการเรียนการสอน	23
งานวิจัยที่เกี่ยวกับตัวชี้นำ	24

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3	29
วิธีดำเนินการวิจัย	29
ประชากร	29
กลุ่มตัวอย่าง	29
แบบแผนการวิจัย	30
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	31
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	31
การรวบรวมข้อมูล	34
การวิเคราะห์ข้อมูล	35
4	36
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	36
5	39
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	39
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	39
สมมติฐานการวิจัย	39
ขอบเขตการวิจัย	39
การวิเคราะห์ข้อมูล	41
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	42
อภิปรายผลการวิจัย	42
ข้อเสนอแนะ	47
รายการอ้างอิง	49
ภาคผนวก	56
ประวัติผู้วิจัย	152

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าความแปรปรวนของคะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง จักรวาลและอวกาศ 33
2	แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน จำแนกตามกลุ่มที่เรียนจากสื่อการ์ตูน-เรื่องที่มีตัวขึ้นาแบบให้คำถามสาระสำคัญ แบบสรุปสาระสำคัญ และแบบไม่มีตัวขึ้นาสาระสำคัญ..... 36
3	แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียน จำแนกตามกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูน เรื่องที่มีตัวขึ้นาแบบให้คำถามสาระสำคัญ แบบสรุปสาระสำคัญ และแบบไม่มีตัวขึ้นาสาระสำคัญ..... 37
4	แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำแนกตามกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูน เรื่องที่มีตัวขึ้นาแบบให้คำถามสาระสำคัญ แบบสรุปสาระสำคัญ และแบบไม่มีตัวขึ้นาสาระสำคัญ..... 37
5	แสดงความแปรปรวนของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูน เรื่องแบบให้คำถามสาระสำคัญ และแบบไม่มีตัวขึ้นาสาระสำคัญ..... 38