

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 (กรมวิชาการ. 2545) เป็นหลักสูตรแกนกลางที่เป็นกรอบและแนวทางในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรที่จะพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่ดี มีขีดความสามารถในการแข่งขัน โดยเฉพาะการเพิ่มศักยภาพของผู้เรียนให้สูงขึ้น สามารถดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ได้บนพื้นฐานของความเป็นคนไทย และความเป็นสากล รวมทั้งมีความสามารถในการประกอบอาชีพหรือศึกษาต่อตามความถนัดและความสามารถของแต่ละบุคคล (กรมวิชาการ. 2545 : ไม่มีเลขหน้า) เป็นการจัดการศึกษาที่เน้นให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (กรมวิชาการ.2544 : 9) เป็นกลุ่มสาระหนึ่งในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนเพื่อให้มีทั้งความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับงานอาชีพและเทคโนโลยี มีทักษะ/กระบวนการ สามารถนำเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีต่างๆ มาใช้ในการทำงานได้อย่างถูกต้องเหมาะสม คุ่มค่า และมีคุณธรรมสร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือวิธีการใหม่ สามารถทำงานเป็นหมู่คณะ มีนิสัยรักการทำงาน เห็นคุณค่าและเจตคติที่ดีต่องาน ตลอดจนมีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่เป็นพื้นฐาน ได้แก่ ความขยัน ซื่อสัตย์ ประหยัดและอดออม อันจะนำไปสู่การให้ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือตนเองและพึ่งตนเองได้ตามพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียง สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ร่วมมือและแข่งขันในระดับสากลในบริบทของสังคมไทยเพื่อให้สอดคล้องกับสภาวะสังคม เศรษฐกิจ การเมือง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง ปัจจัยสี่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ซึ่งผู้เรียนต้องเรียนรู้การรักษาการคุ้มครองสิทธิประโยชน์ของผู้บริโภค การต่อรองราคาสินค้า หลักการเลือกซื้อสินค้าและบริการไม่เป็นเครื่องมือของการโฆษณา ซึ่งเกี่ยวข้องกับการธุรกิจในชีวิตประจำวัน โดยตรง (กรมวิชาการ. 2544 : 13 อ้างอิงจาก ชฎากษ โขติกลาง. 2546 : 2) ตลาดนัดในรูปแบบต่างๆ นั้นเกิดขึ้นมากมาย ปัจจุบันธุรกิจประเภทหนึ่งที่สามารถสร้างรายได้ให้กับผู้ขายซึ่งสินค้ามีมากมายหลายประเภท ขนาดกระทัดรัดสีสันสดใสรูปแบบแปลกใหม่ และทันสมัย แรงจูงใจ

ในการเลือกซื้อสินค้ามีมาก ราคาไม่แพง ลูกค้าส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่น คนหนุ่มสาวตลอดจนวัยทำงาน จึงมีความจำเป็นในการเลือกซื้อสินค้าและบริการที่ถูกต้องให้กับนักเรียน (ศรีศิลป์ คำลือไชย : บทคัดย่อ) ปัจจุบันเนื้อหาการเลือกซื้อสินค้าและบริการงานธุรกิจใช้ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการบรรยายทำให้ไม่เป็นที่น่าสนใจ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2533 : 45) ขาดสื่อเร้าใจในการเรียนการสอนและไม่มีสื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายในการเรียน

นอกจากนี้ยังพบว่าสื่อการเรียนการสอนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ที่จะช่วยให้การสอนเป็นไปตามเจตนารมณ์ของหลักสูตร กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดนโยบายที่สนับสนุนให้มีการใช้และพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยสนับสนุนให้มีการใช้สื่อการเรียนการสอนอย่างแพร่หลายและมีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนทุกประเภท ทุกรูปแบบอย่างต่อเนื่อง กมล เวียงสุวรรณ และ นิยม เวียงสุวรรณ (2540 : 5) ดังนั้นสื่อการเรียนการสอนจึงเข้ามา มีบทบาทมากต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในด้านการกระตุ้นความสนใจต่อสิ่งที่เรียนและเป็น เครื่องมือช่วยให้นักเรียน ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรม เพื่อให้ได้รับประสบการณ์ ที่เป็นรูปธรรม นอกจากนั้นสื่อยังเป็นต้นแบบของการเรียนรู้ กระบวนการหรือความคิดรวบยอด ที่สลับซับซ้อน สร้างสภาพการณ์ที่เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2529 : 25) อาจจะเรียกได้ว่าสื่อคือ ประสบการณ์ทางการศึกษาที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ได้จากสื่อ ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องเป็นผู้มีความสามารถจัดประสบการณ์ เพื่อการเรียนได้อย่างเหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียน เรียนได้ตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2533 : 80)

เอกสารประกอบการเรียนเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยครูใช้ประกอบการสอนวิชาใดวิชาหนึ่งตามหลักสูตรที่ใช้ในสถานศึกษามีหัวข้อครบถ้วนตามรายละเอียดของวิชาที่กำหนดไว้ในหลักสูตรไม่น้อยกว่า 1 รายวิชา และมีความหมายครอบคลุมในด้านต่างๆ เช่นความหมาย เนื้อหา กิจกรรมและวิธีสอน อุปกรณ์ที่ใช้ และวิธีวัดผลประเมินผล ช่วยประหยัดเวลาในการสอนของครู ทำให้ครูได้มีโอกาสให้ความสนใจดูแลผู้เรียนเป็นรายบุคคลมากขึ้น และอาจนำไปใช้ได้กับนักเรียนที่เรียนช้า ต้องการความเอาใจใส่เป็นพิเศษจากครูซึ่งไม่สามารถกระทำได้ในชั้นเรียนทั่วไป นักเรียนที่มีปัญหาเรียนช้าหรือนักเรียนที่ยังไม่พร้อม ครูผู้สอนอาจนำมาใช้สอนซ่อมเสริมอีกครั้งหนึ่งหรือหลาย ๆ ครั้ง เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้เวลามากขึ้น โดยการแนะนำจากครูและเพื่อน ๆ ได้ การสร้างเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูนจะทำให้สนใจในการเรียนมากขึ้น

และผู้เรียนต้องเป็นผู้ที่มีความซื่อสัตย์ มีความรับผิดชอบ เป็นบทเรียนที่ส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรม

การ์ตูนเป็นสื่อการเรียนประเภทหนึ่งที่ตั้งใจดูความสนใจของผู้เรียนมากที่สุด สืบเนื่องจากโลกสังคมปัจจุบันนี้เป็นโลกแห่งข้อมูลข่าวสารที่หลากหลายเป็นสื่อที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนเรียนสนใจมากกว่าการอ่านหนังสือที่มีแต่ตัวหนังสือ เพราะเด็กส่วนใหญ่จะชอบการ์ตูน ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาทักษะทางภาษามากขึ้น ดังพระราชปราชญ์ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ในพระราชนิพนธ์เรื่อง พระมหาชนกฉบับการ์ตูนสมบูรณ์ "...เพื่อให้เกิดประโยชน์สมบูรณ์ จึงโปรดให้ศิลปินไทยชั้นนำวาดรูปประกอบ" "เด็กอายุเก้าขวบ พูดออกมาอย่างนี้อ่านไม่รู้เรื่อง และผู้ใหญ่ยักษ์เจ็ดสิบปีก็อุทานออกมาว่าอ่านไม่สบาย ไม่ต้องแบกหนังสือที่หนัก..." ซึ่ง จุฑาทิพย์ จันทรสุวรรณ (2541: 51) กล่าวว่าหนังสือภาพการ์ตูนสามารถให้ความรู้วิชาต่าง ๆ นำเนื้อหาที่จัดเป็นหน่วยๆ มาจัดทำเป็นภาพการ์ตูนประกอบคำบรรยายด้วยคำพูดก็ได้ ซึ่งจะทำให้เด็กผู้อ่านได้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินชวนอ่าน เพราะมีภาพประกอบคำบรรยายทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย และในขณะที่อ่านยังมีความเพลิดเพลินไปกับภาพด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ อาภาภรณ์ อินเสมียน (2545 : 3) ที่ว่าการ์ตูนเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณสมบัติดึงดูดใจ ได้รับความสนใจของเด็กอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากการ์ตูนเป็นสื่อที่เด็กๆทุกคนมีความคุ้นเคย และสนใจมากที่สุด นอกจากนี้ สันต์รัช ศรีคำแท้ (2545 : 59-61) กล่าวว่าการ์ตูน ช่วยให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนเพราะการ์ตูนที่วาดมีสีสันสดใส ให้ภาษาที่ง่าย และ ถ้าผู้เรียนได้ฝึกเขียนเรื่อง ตั้งชื่อและวาดภาพประกอบเอง ตามจินตนาการของผู้เรียนจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าจากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือจากสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่สามารถใช้การ์ตูนเป็นส่วนประกอบได้ เช่น การเขียนประกอบในบัตรคำประกอบ ชุดการเรียน บทเรียนสำเร็จรูป เกม เอกสารประกอบการเรียนการสอน

จากความสำคัญของเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูนดังกล่าวนี้ ผลจากการสอบถาม สัมภาษณ์หรือสังเกตเด็กทำให้ผู้วิจัยได้รู้ว่าเด็กเกือบจะทั้งหมดสนใจการ์ตูนทำให้ผู้วิจัยนำการ์ตูนมาสร้างคำบรรยายประกอบเป็นเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูน เพื่อกระตุ้นให้ ผู้เรียนได้รับการพัฒนามากที่สุด ซึ่ง นวลจันทร์ วิเศษ (2546 : 65) กล่าวว่า การ์ตูนสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนทำให้นักเรียนกระตือรือร้น อยากเรียน สนุกสนาน ตื่นเต้น และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับสมบูรณ์ พ.ศ.2545 มาตรา 24, 64, 66 กล่าวว่า รัฐต้องส่งเสริม สนับสนุนให้มีการผลิต

และการพัฒนาแบบเรียน ตำรา หนังสือวิชาการ สิ่งพิมพ์อื่น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2542 : 48)

โรงเรียนบ้านหัวหมก อำเภอพยุหะภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม เป็นอีกโรงเรียนหนึ่งที่มีการจัดการศึกษาให้กับชุมชนตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงช่วงชั้นที่ 3 มีครู-อาจารย์ 34 คน ครูอัตราจ้าง 1 คน นักเรียนทั้งหมด 744 คน นักเรียนส่วนมากมาจากชนบท ไม่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เรียนรู้อยู่ในกรอบที่ครูสอนเท่านั้น นักเรียนขาดความสนใจและไม่ตั้งใจเรียนจากการมอบหมายให้ทำงาน นักเรียนไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ ไม่มีงานส่งครูตามกำหนด ซึ่งในการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี ต้องมีภาคปฏิบัติจึงทำให้เกิดปัญหาเนื่องจากวัสดุอุปกรณ์ ไม่เพียงพอสำหรับนักเรียน จึงทำให้เกิดปัญหาในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เนื่องจากนักเรียนขาดความรู้และประสบการณ์ในการเลือกซื้อ สินค้าและบริการ การขายสินค้าที่ผู้ขายนำมาขายในปัจจุบันมีแรงจูงใจในการเลือกซื้อสินค้าและบริการมากเราจึง ควรมีวิธีการที่ถูกต้องให้กับนักเรียนในการเลือกซื้อสินค้า ซึ่งวิธีการแก้ปัญหาในเรื่องนี้ให้ดีที่สุด คือ ครูผู้สอนต้องมีส่วนสำคัญโดยตรง ที่ผ่านมานักเรียนยังขาดความกระตือรือร้น เนื่องจากขาดสื่อ สิ่งเร้า กระตุ้นความสนใจ ดังนั้นครูควรเลือกเนื้อหาการสอน จัดหา จัดทำสื่อ นอกจากนั้น ควรกำหนดวิธีสอนที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน สื่อที่น่าสนใจ ทำให้นักเรียนสามารถดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเห็นความจำเป็นที่จะพัฒนาการเรียนการสอนด้วยเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูน เพื่อช่วยกระตุ้นเร้าความสนใจ แรงจูงใจ การให้ความชัดเจนและเน้นให้เกิดอารมณ์ขันของผู้เรียน จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งจะช่วยแก้ไขข้อบกพร่องในการเรียนรู้เรื่องการเลือกซื้อสินค้าและบริการของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจประสาท อิศรปริดา (2523 : 300-304) ที่กล่าวว่า การจะทำให้เด็กเกิดความ สนใจสิ่งใดนั้น ครูต้องสอนให้สอดคล้องกับความสนใจ ของเด็กด้วย

ดังนั้น ผู้วิจัยมีความมั่นใจว่าการใช้สื่อประเภทภาพการ์ตูนมาสู่กระบวนการเรียนรู้ สาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ ได้เร็วขึ้น มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นรวมทั้งจะสามารถจะนำไปสู่การจัดทำโครงการงานอาชีพในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ แสงทอง ภักดีแก้ว (2543 : 60 – 61) ได้พัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป ประกอบภาพการ์ตูนศึกษาผลการใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนเรื่องสัตว์ กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษา พบว่า

มีประสิทธิภาพ 87.80/88.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้และมีค่าดัชนีประสิทธิผล 0.65 และ
 อากาศรณ์ อินเสมียน (2545 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบการเรียนเรื่อง
 อริยสัจ 4 กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า
 บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน มีประสิทธิภาพ 87.66/89.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 85/85
 และมีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.71 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าหลังการเรียน
 ด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ร้อยละ 71 นักเรียนที่เรียนด้วย บทเรียนหลังเรียน
 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และนักเรียนเห็นว่า บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพ
 การ์ตูน นี้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาเอกสารประกอบ
 การเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูน เรื่อง การเลือกซื้อสินค้าและบริการ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน
 อาชีพและเทคโนโลยี ซึ่งผลที่ได้จากการศึกษาจะช่วยให้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 โรงเรียนบ้านหัวหมูได้รับการเรียนรู้การเลือกซื้อสินค้าและบริการ ที่จำเป็นมาใช้ในชีวิตประจำวัน
 ได้อย่างถูกต้อง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนที่ยึดวิชาการงานอาชีพ
 และเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพและบรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เป็นการพัฒนาระบบการ
 เรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ รวมทั้งได้ผลิตและใช้ในวัตรกรรมทางการศึกษาต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูน เรื่อง การเลือกซื้อสินค้า
 และบริการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหัวหมู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม
 เขต 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้ภาพ
 การ์ตูนที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้เอกสารประกอบการเรียน
 โดยใช้ภาพการ์ตูนที่สร้างขึ้น กับเกณฑ์ ร้อยละ 80
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้
 ภาพการ์ตูนที่สร้างขึ้น

สมมุติฐานของการวิจัย

นักเรียนที่เรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูน เรื่องการเลือกซื้อสินค้าและบริการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหัวหมู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหัวหมู อำเภอ พัทลุงภูมิพิสัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 จำนวนนักเรียน 95 คน จากจำนวน 3 ห้องเรียน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนบ้านหัวหมู อำเภอพัทลุงภูมิพิสัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 จำนวน 31 คน จากจำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

2. ระยะเวลาในการทดลอง

คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง ใช้เวลาในการทดลองสอนรวม 16 ชั่วโมง

3. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

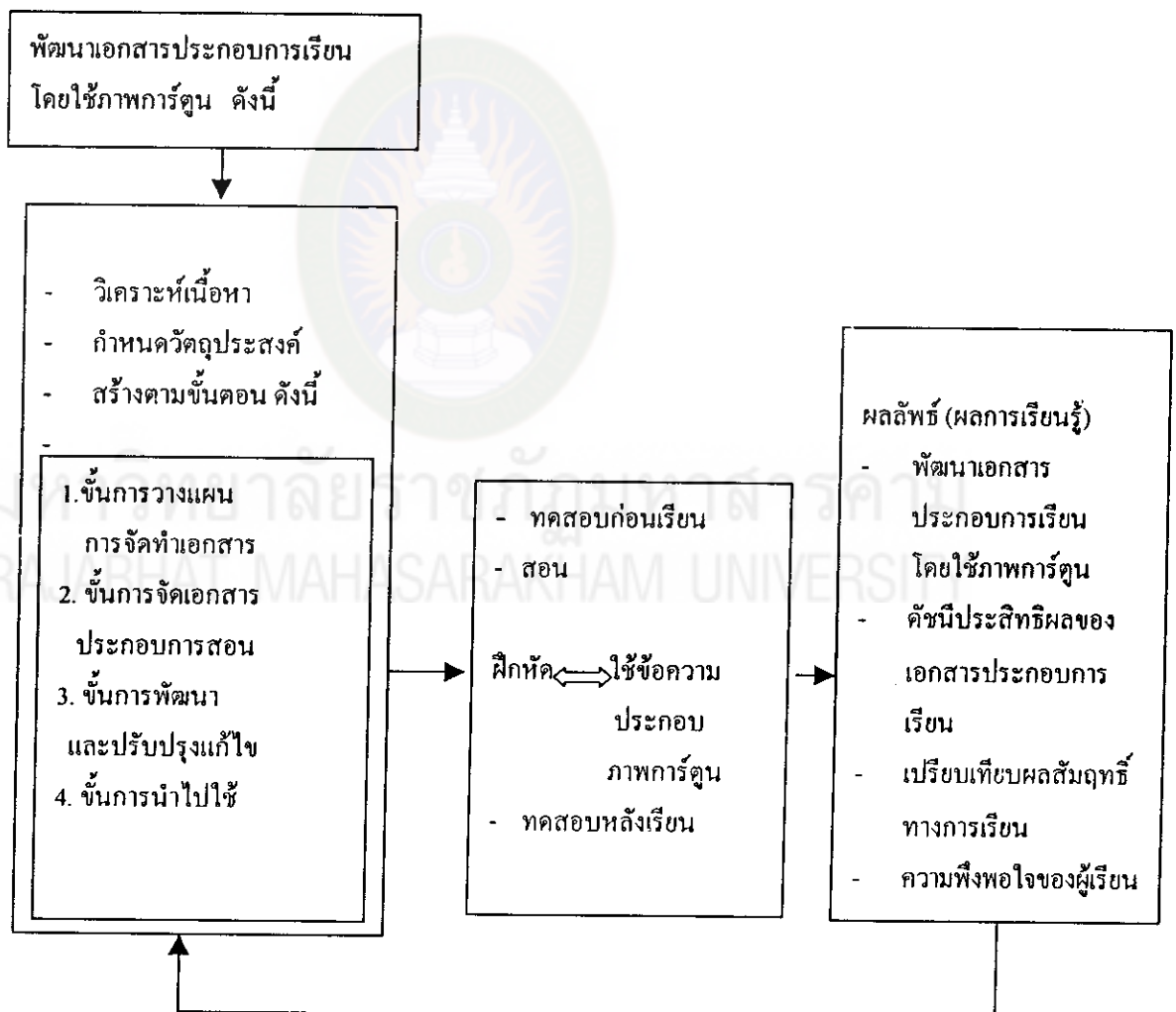
คือ เรื่องการเลือกซื้อสินค้าและบริการ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สาระการดำรงชีวิตและครอบครัว (งานธุรกิจ) โดยแบ่งเนื้อหาเป็นดังนี้

- 3.1 การซื้อขายสินค้าและบริการ
- 3.2 หลักการเลือกซื้อสินค้าและบริการ
- 3.3 การต่อรองราคาสินค้า
- 3.4 การเลือกซื้ออาหาร
- 3.5 การเลือกซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย
- 3.6 การเลือกซื้อเครื่องใช้ในบ้าน
- 3.7 การเลือกซื้อยารักษาโรค
- 3.8 การรักษาสិทธิประโยชน์ของผู้บริโภค

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางการจัดทำเอกสารประกอบการเรียน โดยใช้กระบวนการวิจัย การจัดทำหนังสือ กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2541 : 18) และ ได้มาจากแนวคิด ของ สานิตย์ ภายภาค (2548 : 23) แล้วดัดแปลงเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยในครั้งนี้

กรอบแนวคิดแนวทางการจัดทำเอกสารประกอบการเรียนภาพการ์ตูน เรื่อง การเลือกซื้อสินค้าและบริการ



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดดัดแปลงมาจาก กองวิจัยทางการศึกษา (2541 : 18)

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การพัฒนา หมายถึงการปรับปรุงการเรียนการสอนยังไม่สื่อความหมายที่สร้างขึ้น
มาด้วยภาพการ์ตูนให้ดีขึ้น
2. เอกสารประกอบการเรียน หมายถึง สื่อการเรียนประเภทหนังสือชนิดหนึ่ง
ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละบุคคล
เพื่อบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้
3. สื่อภาพการ์ตูน หมายถึง สื่อการเรียนภาพการ์ตูนที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้เรียน
สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ความสามารถของแต่ละบุคคล ใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้
หรือค้นคว้า เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ผู้วิจัยกำหนดไว้
4. การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูน หมายถึง การสร้าง
หนังสือโดยใช้ภาพการ์ตูนที่วาดด้วยมือ ประกอบเรื่อง การเลือกซื้อสินค้าและบริการ เพื่อให้
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนบ้านหัวหมู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม
เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 ใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้หรือศึกษาค้นคว้า
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาและเทคโนโลยี (งานธุรกิจ) ซึ่งมีจำนวน 8 เรื่อง ได้แก่
 - เรื่องที่ 1 การซื้อขายสินค้าและบริการ
 - เรื่องที่ 2 หลักการเลือกซื้อสินค้าและบริการ
 - เรื่องที่ 3 การต่อรองราคาสินค้า
 - เรื่องที่ 4 การเลือกซื้ออาหาร
 - เรื่องที่ 5 การเลือกซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย
 - เรื่องที่ 6 การเลือกซื้อเครื่องใช้ในบ้าน
 - เรื่องที่ 7 การเลือกซื้อยารักษาโรค
 - เรื่องที่ 8 การรักษาและคุ้มครองสิทธิประโยชน์ของผู้บริโภค
5. การเลือกซื้อสินค้าและบริการ หมายถึง หน่วยการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาและเทคโนโลยี การวางแผน การทำความเข้าใจเกี่ยวกับสินค้าที่ต้องการรวมทั้ง
ความจำเป็นต้องใช้สินค้านั้นด้วย
6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนสอบจากแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการเรียนรู้ใน เอกสารประกอบการเรียนภาพการ์ตูน เรื่อง
การเลือกซื้อสินค้าและบริการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาและเทคโนโลยี

7. ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หมายถึง ประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูน เรื่องการเลือกซื้อสินค้าและบริการ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบได้ ดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนทุกคนจากการทำแบบทดสอบย่อยในเอกสารประกอบการเรียนระหว่างการเรียนในแต่ละเล่มได้ร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมดที่สามารถตอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่องการเลือกซื้อสินค้าและบริการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้คะแนนรวมร้อยละ 80

8. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าที่แสดงถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

9. ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการสอนด้วยเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูน ที่วัดด้วยแบบวัดความพึงพอใจ

ประโยชน์ของการวิจัย

1. โรงเรียนได้เอกสารประกอบการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูน เรื่องการเลือกซื้อสินค้าและบริการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหัวหมู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 ที่มีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีงานธุรกิจ (การขาย)
2. ครูได้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเลือกซื้อสินค้าและบริการ เพื่อใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ
3. นักเรียนได้เรียนรู้เรื่อง การเลือกซื้อสินค้าและบริการ จากเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูน ฝึกนิสัยรักการอ่าน และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
4. ผลการวิจัย เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอน ผู้ที่เกี่ยวข้องและผู้สนใจสำหรับใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน เรื่องอื่นๆ ต่อไป