

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนสาระการเรียนรู้ หน่วยธรรมชาติรอบตัว ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ระหว่างการเล่นิทานจากหนังสือภาพและการเล่นิทานโดยสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ผู้วิจัยได้ข้อสรุป ดังนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. สมมติฐานการวิจัย
3. วิธีดำเนินการวิจัย
4. สรุปผลการวิจัย
5. อภิปรายผล
6. ข้อเสนอแนะ

#### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างสื่อการสอนประเภท นิทาน 2 รูปแบบ คือ หนังสือภาพและการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์  $E_1/E_2$
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ด้วยการเล่นิทานจากหนังสือภาพและการเล่นิทานโดยสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ
3. เพื่อศึกษาความคงทนทางการเรียนของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ด้วยการเล่นิทานจากหนังสือภาพและการเล่นิทานโดยสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

#### สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หน่วยธรรมชาติรอบตัวของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นิทานจากหนังสือภาพและการเล่นิทานโดยสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ .05

2. ความคงทนทางการเรียนรู้หน่วยธรรมชาติรอบตัวของเด็ก ที่ได้รับการจัด  
ประสบการณ์ระหว่างการเล่านิทานจากหนังสือภาพและการเล่านิทานโดยสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน  
2 มิติ แตกต่างกันในระดับนัยสำคัญ .05

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนซี  
โหล่นวิทยา อำเภอบางบาล จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2  
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวนนักเรียน 26 คน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัย ชายหญิง อายุระหว่าง 5-6  
ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนซีโหล่นวิทยา  
อำเภอบางบาล จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2 จำนวน 26  
คน เนื่องจากกลุ่มประชากรน้อยจึงใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 หนังสือภาพและสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

2.2 แผนการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์สาระเรื่องธรรมชาติรอบตัว

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกิจกรรมเสริมประสบการณ์สาระการ  
เรียนรู้ธรรมชาติรอบตัว จำนวน 20 ข้อ

#### 3. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการ  
ทดลองโดยใช้แผนการทดลองตามแนว Randomized control – group pretest posttest design

#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล  
ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานโดยใช้ค่า โดยใช้  
สถิติ t-test ในรูป Independent Samples

### สรุปผลการวิจัย

1. เพื่อสร้างสื่อการสอนประเภทนิทาน 2 รูปแบบ คือ หนังสือภาพและการ์ตูนแอนิเมชัน  
2 มิติ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์  $E_1/E_2$  พบว่า

1.1 หนังสือภาพ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพ 87.18/82.69

1.2 สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ

86.86/87.31

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นอนุบาล 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ด้วยการเล่านิทาน 2 รูปแบบ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเล่านิทาน 2 รูปแบบมีความรู้ความเข้าใจก่อนการเรียนมีความรู้ความเข้าใจไม่แตกต่างกัน และนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์เล่านิทานโดยใช้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์เล่านิทานโดยใช้สื่อหนังสือภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เพื่อศึกษาความคงทนทางการเรียนของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ด้วยการเล่านิทาน 2 รูปแบบ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเล่านิทาน 2 รูปแบบ มีคะแนนความคงทนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเล่านิทานโดยใช้แอนิเมชัน 2 มิติ มีคะแนนความคงทนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเล่านิทานโดยใช้สื่อหนังสือภาพ

## อภิปรายผล

1. จากผลการศึกษาพบว่า สื่อการสอนประเภทนิทาน 2 รูปแบบ พบว่า

1.1 หนังสือภาพการ์ตูนและสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับจิตพิพร มะเดื่อชุมพร (2548 : บทคัดย่อ) ที่ได้พัฒนาแผนการจัดประสบการณ์ เพื่อเตรียมความพร้อมด้านการอ่าน โดยใช้หนังสือภาพประกอบคำคล้องจอง ชั้นอนุบาลปีที่ 2 พบว่า ประสิทธิภาพแผนการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมด้านการอ่าน โดยใช้หนังสือภาพประกอบคำคล้องจอง ชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 91.36/89.44 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า

1.1.1 หนังสือภาพการ์ตูนและสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านกระบวนการ ขั้นตอนในการจัดทำอย่างมีระบบ และวิธีการที่เหมาะสม กล่าวคือ ได้ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรสาระการเรียนรู้/เอกสาร คู่มือ หนังสือ และตำราต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสาระที่ 3 ธรรมชาติรอบตัวเด็ก เพื่อทำความเข้าใจกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ผังมโนทัศน์แนวทางการจัดประสบการณ์และขอบข่ายเวลาเรียนและการวัดผลประเมินผล ตลอดจน

หลักการสร้างหนังสือภาพการ์ตูนสำหรับเด็ก และผลงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทาง และได้ผ่านการตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องตามข้อเสนอแนะของกรรมการที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ และทั้งผ่านการตรวจสอบและประเมินผลความถูกต้องจากผู้มีประสบการณ์และผู้เชี่ยวชาญ ผ่านการทดลอง และนำผลจากการทดลองมาปรับปรุงก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

1.1.2 หนังสือภาพการ์ตูนและสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีสีสันสวยงาม ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นอยากเรียน เรียนด้วยความสนใจ สนุกสนาน ในการร่วมกิจกรรมไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ด้วยการเล่าเล่านิทาน 2 รูปแบบ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเล่าเล่านิทาน 2 รูปแบบ มีความรู้ความเข้าใจก่อนการเรียนมีความรู้ความเข้าใจไม่แตกต่างกัน และนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเล่าเล่านิทาน โดยใช้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเล่าเล่านิทาน โดยใช้สื่อหนังสือภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นภาพที่สามารถเคลื่อนไหวไปมาได้ สามารถสื่อความหมายได้ดีกว่าภาพนิ่งทั่วไป ภาพเคลื่อนไหว จึงเหมาะสำหรับการนำไปใช้การอธิบาย แนะนำ สาธิตแสดงขั้นตอนการทำงานด้วยภาพที่เคลื่อนไหวได้ ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าสนใจยากถ้าอธิบายเหตุการณ์เดียวกันด้วยภาพนิ่งหรือข้อความประกอบ อีกทั้งภาพเคลื่อนไหวได้นั้นมีแรงดึงดูดทางสายตา ใจ ของผู้พบเห็นได้เป็นอย่างดี

3. เพื่อศึกษาความคงทนทางการเรียนของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ด้วยการเล่าเล่านิทาน 2 รูปแบบ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเล่าเล่านิทาน 2 รูปแบบ มีคะแนนความคงทนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเล่าเล่านิทานโดยใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ มีคะแนนความคงทนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเล่าเล่านิทานโดยใช้สื่อหนังสือภาพ ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเล่าเล่านิทานโดยใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นกระบวนการที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดอย่างมีเหตุผล ฝึกการสังเกต และนำผลของการคิดและการสังเกต โดยอาศัยความรู้และความเข้าใจเดิมเป็นพื้นฐาน มาประกอบการตัดสินใจ การนำสื่อการ์ตูนแอนิเมชันมาใช้ในการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์

นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ผู้วิจัยได้คำนึงถึงภาษาและภาพที่ใช้ให้เหมาะสมกับวัย และพื้นฐานของผู้เรียน รูปภาพในสื่อเป็นสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคยตรงกับความสนใจ และผู้วิจัยได้แยกเนื้อหามาเขียนเป็นนิทานออกเป็นเรื่อง ๆ แต่ละเรื่องก็ไม่ยาวจนเกินไป เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความสนใจและไม่เบื่อหน่ายในการเรียน เมื่อนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์แล้ว ก็สามารถสรุปความคิดรวบยอด และหลักการได้อย่างถูกต้อง พร้อมทั้งจะนำความคิดและหลักการเหล่านั้น ไปฝึกทักษะจนเกิดความชำนาญ ถูกต้อง แม่นยำ และคิดได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งครูผู้จัดประสบการณ์สามารถวัดและประเมินผล ความรู้ความสามารถของนักเรียนได้ด้วย ความภาคภูมิใจ มีกำลังใจที่จะสอนนักเรียน ขณะเดียวกันนักเรียนก็เรียนคณิตศาสตร์ด้วยความสนุกสนาน รู้จริง รู้แจ้ง อยากเรียน อยากรู้ อยากคิดและอยากทำต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike) ที่ว่าความคงทนในการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อนักเรียนได้ฝึกหัดและได้รับการตอบสนอง ดังนั้น เมื่อทดสอบความคงทนทางการเรียน ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ดำเนินทานโดยสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ จึงสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การดำเนินทานโดยสื่อหนังสือภาพ สอดคล้องกับ คาร์ซา (Madarsha, 1985 : 3006-A) ได้ศึกษาการเข้าใจ ความหมายการ์ตูนเป็นสื่อกลางของนักเรียนมัธยมที่อ่านออกเขียนได้เพียงเล็กน้อย ในมาเลเซีย จุดมุ่งหมายของการวิจัย เพื่อทราบระดับการตีความจากภาพที่ได้เห็น ทั้งนี้เด็กคุ้นเคยและไม่คุ้นเคยซึ่งเป็นภาพยุคใหม่ โดยคัดเลือกภาพการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ 4 ฉบับ ที่เสนอเรื่องราว สอดคล้องกับคนในท้องถิ่น ซึ่งมีอยู่หลายเชื้อชาติและมีความขัดแย้งกันในด้านเศรษฐกิจและการเมือง การศึกษาครั้งนี้พบว่า การตีความจากมองเห็นของเด็ก ยังอยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ เพราะตีความไม่ตรงกับความหมายของภาพ อายุและการรับรู้เป็นส่วนประกอบของระดับการตีความอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อได้มีการวิเคราะห์การถดถอย พบว่า อายุและความสนใจในภาพใหม่ ๆ มีอิทธิพลต่อระดับการตีความเช่นกัน และคอยเล (Doyle, 1988. 2587-A) ได้ศึกษาคุณลักษณะของการ์ตูนที่มีอิทธิพลนักเรียนหญิงนักเรียนชายซึ่งทดสอบด้วยการ์ตูนแนวใหม่ ที่มีรูปแบบสำหรับชาย 5 แบบ สำหรับหญิง 5 แบบ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนมากชอบการ์ตูนสำหรับเพศหญิงที่มีพฤติกรรมรุนแรงและปานกลาง ซึ่งให้ความสนุกสนานมากกว่าการ์ตูนสำหรับเพศชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ความชอบพฤติกรรมที่รุนแรงตรงกันข้ามกับนิสัยจริงของนักเรียนและทฤษฎีอ้างอิง จากการวิเคราะห์ 3 ทาง ไม่พบความแตกต่างระหว่างเพศด้วยความสนุกสนานจากการ์ตูน เจตคติเกี่ยวกับบทบาททางเพศและความรุนแรงของพฤติกรรมการ์ตูน ไม่มีอิทธิพลเหนือความชอบของนักเรียน จึงเป็นที่สรุปได้ว่า



ความแปรปรวนดังกล่าวเป็นเพียงภาวะของอารมณ์ที่เด่นชัดของนักเรียนชายและนักเรียนหญิง ในวัยนี้ ที่ยากต่อการวัดความเปลี่ยนแปลงได้และสอดคล้องกับการ์เซีย (Garcia. 1998 : 3459-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่าน เขียน และสะกดคำจากรูปแบบการสอนสะกดคำ 2 แบบ คือ การสอนสะกดคำแบบให้นักเรียนฝึกเอง กับการสอนสะกดคำตามหนังสือโดยครู แต่ละกลุ่มจะสอนอ่านโดยใช้โปรแกรมการสอนอ่านเหมือนกัน และสอนการเขียนทุกวัน ตามเวลาที่กำหนดไว้ การทดสอบใช้สอบก่อน และหลังการเรียน ผลการศึกษาพบว่าการสอนสะกดคำ แบบให้นักเรียนฝึกเองมีผลดีกว่าการสอนสะกดคำตามตำรา ในด้านการอ่านคำศัพท์ และการวิเคราะห์คำศัพท์ นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันในเรื่องจำนวนคำศัพท์ที่ใช้ในระดับที่สูงกว่าระดับประถมศึกษาหนึ่ง ความยาวของประโยคและจำนวนหน่วยคำ นอกจากนี้ นักเรียนสะกดคำโดยนักเรียนคิดเอง มีการอ่านทบทวน การเขียนวิเคราะห์คำที่ใช้ ตลอดจนมีการช่วยเหลือหรือซักถามเพื่อนเพื่อช่วยในการสะกดคำบ่อยครั้งมากกว่านักเรียนอีกกลุ่มหนึ่ง และนักเรียนที่เรียนสะกดคำจากตำราใช้พจนานุกรมบ่อยครั้ง มากกว่านักเรียนอีกกลุ่มหนึ่งและสอดคล้องกับ สุมนา พานิช (2531 : 72) กล่าวว่า การอ่านของเด็กในวัยก่อนวัยเรียนนี้ ไม่ใช่วัยที่จะสามารถอ่านหนังสือได้ แต่ควรเป็นการปูพื้นฐานในการอ่านให้กับเด็ก ครูควรเล่านิทานหรือแนะนำหนังสือต่าง ๆ ให้กับเด็กซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของเด็กกิจกรรมที่จะช่วยเสริมทักษะในการอ่านได้แก่ การเปรียบเทียบสิ่งที่เหมือนกัน ต่างกัน สิ่งที่ขาดหายไป อ่านภาพโดยการเคลื่อนสายตาจากซ้ายไปขวา และการออกเสียงตามแบบอย่างที่ต้องการ การเล่าเรื่องราวตามภาพ การปฏิบัติตนในการใช้หนังสือ

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

1. ในการศึกษาการใช้สื่อประเภทนิทาน หนังสือภาพในการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์นั้น เด็กจะให้ความสนใจดีและครุมีการอธิบายเรื่องราวอย่างชัดเจน แต่จากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว เด็กก็จะได้คะแนนน้อยกว่ากลุ่มเด็กปฐมวัยที่เรียนด้วยสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เด็กรับรู้เนื้อหาในลักษณะที่นำเสนอมีสีสันสวยงาม แต่ตัวละครไม่มีการสนทนาหรือเคลื่อนไหว สื่ออาจทำให้เด็กยังไม่สามารถเกิดการเรียนรู้ได้ดีในทางตรงกันข้ามกับเด็กปฐมวัย ที่เรียนจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน จึงพบว่าเด็กบางคนจะไม่ค่อยสนใจ และครูไม่ได้เป็นผู้เล่าเรื่องให้เด็กฟัง แต่เด็กก็ยังสามารถทำคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ศึกษา ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าเด็กได้รับรู้เนื้อหา ที่เป็นภาพเคลื่อนไหว

และมีสีสันสวยงาม ตัวละครในเรื่องมีการแสดงขณะสนทนา สื่อการเรียนลักษณะนี้ ส่งผลให้มีการพัฒนาทางสติปัญญามากขึ้น

2. เด็กปฐมวัยกลุ่มที่เรียนจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ จะมีความต้องการในการเรียนอีกครั้ง แสดงให้เห็นว่าสื่อประเภทนี้เป็นที่พอใจของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างยิ่ง ส่วนกลุ่มเด็กปฐมวัยที่เรียนด้วยสื่อจากหนังสือภาพ จะไม่เรียกร้องในการดูหรือฟังอีก นั้นแสดงให้เห็นว่าสื่อการ์ตูนแอนิเมชันมีความน่าสนใจมากกว่าสื่อหนังสือภาพอย่างชัดเจน หรืออีกนัยหนึ่ง อาจเป็นเพราะว่า สื่อประเภทหนังสือภาพนั้น เด็กมีความคุ้นเคยอยู่แล้ว จึงไม่ค่อยสนใจ ส่วนการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ นั้น เด็กยังไม่เคยเรียน หรือครูใช้สื่อประเภทหนังสือภาพกับเด็กเป็นประจำ ทำให้เด็กไม่อยากจะเรียน

#### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย

1. ควรมีการศึกษาการสร้างสื่อ หนังสือภาพ และการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับนำไปใช้จัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ สาระการเรียนรู้อื่น ๆ อีก
2. ควรมีการศึกษาผลของการใช้สื่อประเภทนิทาน กับสื่อรูปแบบอื่น ๆ ที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ของเด็กปฐมวัย
3. ควรมีการศึกษาและพัฒนาสื่อหนังสือภาพ ให้เป็นสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ ต่อไป

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

1. ในการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัยโดยใช้อินเทอร์เน็ต และการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ จะต้องมีการเตรียมเด็กนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียนมากที่สุด และเด็กจะต้องจับใจความสำคัญและทำความเข้าใจกับเรื่องที่ฟังด้วยตนเอง ถ้าเด็กมีสมาธิก็จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะ ด้านสติปัญญาเป็นอย่างดี
2. ก่อนที่จะเรียนด้วยสื่อหนังสือภาพ หรือการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ จะต้องมีการนำเข้าสู่บทเรียนทุกครั้ง และหลังจากเรียนเสร็จแล้วจะต้องมีการสรุปให้นักเรียนฟัง จึงจะทำให้เด็กสามารถจับใจความสำคัญจากเรื่องที่ฟังได้
3. เนื้อหาที่นำมาใช้ในการทำสื่อหนังสือภาพ หรือสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ นั้น จะต้องมีความน่าสนใจสำหรับผู้เรียน เหมาะสมกับวัย ใช้ตัวละครน้อย มีบทสนทนา มีเสียงที่ใช้ในการเล่าเรื่อง นำเสนอมีระดับเสียงดังชัดเจน