

สารบัญ

หัวเรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	ค
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญแผนภาพ	ฉ
สารบัญตาราง	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
คำถามการวิจัย	5
วัตถุประสงค์การวิจัย	5
สมมุติฐานการวิจัย	5
ขอบเขตการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	11
2. แผนพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาไทยและการใช้ภาษาไทย	15
3. การอ่านจับใจความและปัญหาการอ่าน	18
4. บทเรียนการ์ตูน	34
5. หลักการสอนการเรียนรู้แบบวัฏจักร	39
6. ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร	54
7. การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	56
8. ความสำคัญสมองซีกซ้ายและซีกขวา	61
9. ทฤษฎีพหุปัญญา	67

10. ความพึงพอใจในการเรียนรู้	72
11. บริบทพื้นที่การวิจัย	77
12. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	80
12.1 งานวิจัยในประเทศ	80
12.2 งานวิจัยต่างประเทศ	83
13. กรอบแนวคิดในการวิจัย	86
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	87
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	87
2. เครื่องมือในการวิจัย	87
3. ขั้นตอนการพัฒนาและหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย	88
4. รูปแบบการวิจัย	93
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล	94
6. การวิเคราะห์ข้อมูล	95
7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย	95
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	100
1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	100
2. ลำดับขั้นในการวิเคราะห์ข้อมูล	100
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	101
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	110
1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย	110
2. สรุปผลการวิจัย	110
3. อภิปรายผล	113
4. ข้อเสนอแนะ	116
บรรณานุกรม	118
ภาคผนวก	127
ภาคผนวก ก แผนจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร	128

หัวเรื่อง

หน้า

ภาคผนวก ข	แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้	156
ภาคผนวก ค	บทเรียนการ์ตูน	162
ภาคผนวก ง	แบบประเมินบทเรียนการ์ตูน	183
ภาคผนวก จ	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	189
ภาคผนวก ฉ	แบบประเมินแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	197
ภาคผนวก ช	แบบสอบถามวัดความพึงพอใจสำหรับนักเรียน	205
ภาคผนวก ซ	แบบประเมินวัดความพึงพอใจสำหรับผู้เชี่ยวชาญ	209
ภาคผนวก ฌ	หนังสือขออนุญาตให้เป็นผู้เชี่ยวชาญ	213
ประวัติผู้วิจัย	220



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

1. ตาราง มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และเนื้อหาบทเรียน	14
2. บัญชีรายชื่อข้าราชการครู/บุคลากรทางการศึกษา	77
3. ข้อมูลนักเรียน	78
4. ตารางแบบแผนการวิจัย one Group Pre-test Post-test Design	93
5. แสดงคะแนนความแตกต่างระหว่างการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของ การอ่านจับใจความ โดยการใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน...	101
6. แสดงค่าร้อยละ คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนสอบ ก่อนเรียนและคะแนนสอบหลังเรียน	102
7. คะแนนแบบทดสอบย่อยระหว่างเรียนของการพัฒนาการอ่านจับใจความ โดยการใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน ชั้นประถมศึกษาปีที่3 ..	103
8. แสดงคะแนนจากการตรวจผลงาน แบบทดสอบย่อย และแบบทดสอบ หลังเรียนของการอ่านจับใจความ โดยการใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียน การ์ตูน	104
9. ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการอ่านจับใจความ โดยการเรียนรู้ แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน	105
10. แสดงคะแนนความแตกต่างระหว่างการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ของการอ่านจับใจความ โดยการใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน .	106
11. แสดงค่าดัชนีประสิทธิผลของการพัฒนาการอ่านจับใจความ โดยการใช้การเรียนรู้ แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน	107
12. แสดงค่าเฉลี่ยการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บทเรียนการ์ตูน จัดกิจกรรมการพัฒนาการอ่านจับใจความ โดยการใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักร จากบทเรียนการ์ตูน	108
13. แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนของแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญต่อความ เหมาะสมของบทเรียนการ์ตูน	159

14. แสดงคะแนนการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญต่อการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	161
15. แสดงคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อความเหมาะสมของบทเรียนการ์ตูน	186
16. แสดงคะแนนการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อความเหมาะสมของบทเรียนการ์ตูน	188
17. แสดงผลการประเมินแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการพัฒนาการอ่านจับใจความ โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน โดยผู้เชี่ยวชาญ	200
18. ค่าความยากง่าย(P) ค่าอำนาจจำแนก(B) ของแบบทดสอบวัดผลทางการเรียนของการพัฒนาการอ่านจับใจความ โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน	202
19. การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลทางการเรียนของการพัฒนาการอ่านจับใจความ โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน	203
20. แสดงความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	207
21. แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บทเรียนการ์ตูนจัดกิจกรรมการพัฒนาการอ่านจับใจความ โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน	208
22. แสดงคะแนนความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนการ์ตูน	211
230 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญในการใช้บทเรียนการ์ตูนจัดกิจกรรมการพัฒนาการอ่านจับใจความ โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน	212

สารบัญภาพ

แผนภาพที่	หน้า
1. ลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียน	40
2. การเรียนรู้แบบ 4 MAT	41
3. การเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้แบบวัฏจักร	43
4. ชั้นเรียนรู้จากประสบการณ์	44
5. ชั้นสร้างคุณค่าและประสบการณ์	45
6. ชั้นวิเคราะห์ประสบการณ์	45
7. ชั้นสังเกตอย่างไตร่ตรอง	46
8. ชั้นปรับประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอด	46
9. ชั้นพัฒนาความคิดรวบยอด	47
10. ชั้นสร้างความคิดรวบยอดไปสู่การลงมือปฏิบัติ	47
11. ชั้นลงมือปฏิบัติ	48
12. ชั้นสร้างชิ้นงาน	49
13. ชั้นเรียนรู้จากประสบการณ์ไปสู่การลงมือปฏิบัติ	49
14. ชั้นวิเคราะห์คุณค่าและประยุกต์ใช้	50
15. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์	50
16. ความถนัดของสมองซีกซ้ายและขวา	63
17. กรอบแนวคิดในการวิจัย	86