

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

กระทรวงศึกษาธิการได้ดำเนินการปฏิรูปการศึกษาให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 หมวด 4 มาตรา 22 ระบุไว้ว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และมาตราที่ 24 ได้ระบุไว้ว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้อาจสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ครูผู้สอนจึงต้องปรับเปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดความรู้มาเป็นผู้ช่วยเหลือ ชี้แนะ ส่งเสริม และสนับสนุนให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นไปพัฒนาความรู้ได้ด้วยตนเอง ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่องความรู้ ทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์เรื่องการจัดการ การบำรุงรักษาและการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลยั่งยืน รวมทั้งความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. 2547 : 13-14) การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดกล่าว จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนการสอนทั้งของครูผู้สอนและผู้เรียน (กรมวิชาการ. 2544 : 142) กล่าวคือ ครูผู้สอนต้องลดบทบาทของผู้บอกเล่า บรรยาย สาธิต มาเป็นผู้วางแผนจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ กิจกรรมต่าง ๆ จะต้องเน้นที่บทบาทของ

ผู้เรียน และต้องคำนึงถึงว่ากิจกรรมการเรียนรู้เน้นการพัฒนากระบวนการคิด วางแผนลงมือปฏิบัติ ศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการต่าง ๆ จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ตรวจสอบ วิเคราะห์ข้อมูล การแก้ปัญหา การปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน การสร้างคำอธิบายเกี่ยวกับข้อมูลที่สืบค้นได้ เพื่อนำไปสู่คำตอบของปัญหาหรือคำถามต่าง ๆ จนเกิดการสร้างองค์ความรู้ได้ในที่สุด ทั้งนี้กิจกรรมดังกล่าวต้องพัฒนาผู้เรียนให้เจริญพัฒนาทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 2546 : 216)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2544 ได้มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับงานอาชีพ และเทคโนโลยี มีทักษะการทำงาน ทักษะการจัดการ สามารถนำเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้ในการทำงานอย่างถูกต้อง เหมาะสม คุ่มค่าและมีคุณธรรม สร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือวิธีการใหม่ สามารถทำงานเป็นหมู่คณะ มีนิสัยรักการทำงาน เห็นคุณค่าและมีเจตคติที่ดีต่องาน ตลอดจนมีศีลธรรม คุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่เป็นพื้นฐาน ได้แก่ความซื่อสัตย์ ประหยัดและอดทน อันจะนำไปสู่การให้ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือตนเองและพึ่งตนเองได้ ตามพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียง สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ร่วมมือและแข่งขันในระดับสากลในบริบทของสังคมไทย เพื่อให้สอดคล้องกับสภาวะสังคม เศรษฐกิจ การเมืองและตามพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียงที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือตนเองและพึ่งตนเองได้ มีทักษะในการทำงาน ทำงานเป็นหมู่คณะ ผู้เรียนต้องเรียนรู้หลักการและทักษะการทำงานการแก้ปัญหา การผลิตพืชและการจัดการเกี่ยวกับผลผลิต ความปลอดภัยในการทำงาน พร้อมทั้งการอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม ซึ่งเกี่ยวข้องกับงานธุรกิจในชีวิตประจำวัน (กรมวิชาการ. 2545 : 3-12)

สภาพปัจจุบันปัญหาของกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี จากรายงานการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ในปีการศึกษา 2551 ที่ผ่านมามีพบว่าการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย 73.25 ซึ่งยังต่ำกว่าเกณฑ์ความพึงพอใจที่ตั้งไว้ที่ 78.00 และยังพบว่า สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว รายวิชางานเกษตร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ครูยังไม่ได้นำสื่อที่เร้าความสนใจมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่าเป็นรูปธรรม ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมน้อย (โรงเรียนบ้านโนนยาง. 2551 : 15) และผลจากการสำรวจข้อมูล ผลการเรียนรู้เรื่อง การปลูกผักสวนครัวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในปีการศึกษา 2551 ที่ผ่านมา

พบว่าผู้เรียนไม่มีความก้าวหน้าทางการเรียน ขาดแรงจูงใจและสื่อการเรียนที่เร้าความสนใจในการเรียน ไม่สนใจการเรียนในรายวิชานี้เท่าที่ควร และการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตามศักยภาพผู้เรียนนั้น ผู้เรียนยังขาดการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ขาดทักษะ/กระบวนการในการทำงาน และยังไม่ผ่านคุณลักษณะอันพึงประสงค์หรือว่าด้าน คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม จากสาเหตุดังกล่าวทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจ ไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียน ซึ่งน่าจะเป็นสาเหตุหนึ่งที่มีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเกณฑ์ความพึงพอใจที่โรงเรียนตั้งไว้ เมื่อวิเคราะห์สภาพการดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งที่จะพัฒนาการเรียนการสอนที่ครอบคลุมเนื้อหาในเวลาเรียนและกระบวนการสอนมากยิ่งขึ้น (โรงเรียนบ้านโนนยาง. 2551 : 15) และจากการประเมินของ สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.) มาตรฐานที่ 4 มีผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้ และได้แนะนำให้โรงเรียนจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อให้หลากหลายเร้าความสนใจผู้เรียน โดยเฉพาะสื่อที่เป็นการ์ตูนเพื่อใช้ในการเรียนการสอน (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. 2551 : 23)

จากสภาพปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาและพัฒนาการเรียนการสอนกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี จึงเชื่อว่าการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนนับเป็นสื่อประเภทที่จะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้บรรลุมาตรฐานและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งนี้เนื่องจากบทเรียนการ์ตูนเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยครูผู้สอนใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาใดวิชาหนึ่งตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ มีหัวข้อและรายละเอียดต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา เช่น ความหมาย เนื้อหา กิจกรรมและวิธีสอน อุปกรณ์ที่ใช้วิธีวัดผลและประเมินผล นอกจากนี้ยังช่วยประหยัดเวลาในการสอนของครู ทำให้ครูได้มีโอกาสให้ความสนใจ ดูแลผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้มากขึ้น และอาจนำไปใช้ได้กับนักเรียนที่เรียนช้า ต้องการความเอาใจใส่เป็นพิเศษจากครู ซึ่งไม่สามารถกระทำได้ในชั้นเรียนทั่วไป ผู้เรียนที่มีปัญหาเรียนช้าหรือผู้เรียนที่ยังไม่พร้อม ครูผู้สอนอาจนำมาใช้สอนซ่อมเสริมอีกครั้งหนึ่งหรือหลาย ๆ ครั้ง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้เวลามากขึ้น โดยการแนะนำจากครูและเพื่อน ๆ ได้ การสร้างบทเรียนการ์ตูนจะทำให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนมากขึ้นและผู้เรียนต้องเป็นผู้ที่มีความซื่อสัตย์ มีความรับผิดชอบ เป็นบทเรียนที่ส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม

นอกจากนี้การใช้การ์ตูนเป็นสื่อการเรียนประเภทหนึ่งที่ตั้งใจดูความสนใจของผู้เรียนมากที่สุด สืบเนื่องจากโลกปัจจุบันเป็นโลกยุคแห่งข้อมูลข่าวสารที่หลากหลาย เป็นสื่อที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ซึ่งเป็นที่น่าสนใจมากกว่าการอ่านหนังสือที่มีแต่ตัวหนังสือ เพราะเด็กส่วนใหญ่จะชอบการ์ตูน ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาทักษะทางภาษามากขึ้นทั้งนี้ เนื่องจาก การ์ตูนเป็นวรรณกรรมที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกด้วยรูปภาพ (เกศสุริพร แสนวนุญ. 2552 : 36-37) เป็นภาพที่เขียนขึ้นง่าย ๆ แสดงเฉพาะลักษณะเด่นของสิ่งที่เรียนเท่านั้น เป็นภาพที่เขียนขึ้นเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวซึ่งเป็นความคิดเห็นหรือทักษะของผู้เรียนไปยังผู้ดู ซึ่งจะช่วยให้ผู้ดูเข้าใจความหมายเรื่องราวได้ดี (ชม ภูมิภาค. 2524 : 143) และ การนำการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ ภาพการ์ตูนสามารถนำมาใช้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ธรรมชาติวิทยา สุขศึกษา พลานามัย ได้เป็นอย่างดี (จินตนา ไบกาชุย. 2534 : 245-250)

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัวขึ้นเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถของตน ได้พัฒนาศักยภาพของตนอย่างเต็มที่และสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน หลังจากที่หมดชั่วโมงเรียนปกติ ไว้เป็นแนวทางการพัฒนาระบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่องการปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย
บทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

5. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยแผนการจัดกิจกรรมการ
เรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่องการปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและ
เทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนรู้ตามแผนการจัด
กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 16 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา
2552 โรงเรียนบ้านโนนยาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 3
จังหวัดกาฬสินธุ์

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว

2.2 ตัวแปรตาม

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการ
เรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน

2.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย
บทเรียนการ์ตูน

2.2.3 ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรม
การเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ดำเนินการทดลอง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 ระยะเวลา 16 ชั่วโมง
จำนวน 8 แผน รวม 8 ครั้ง

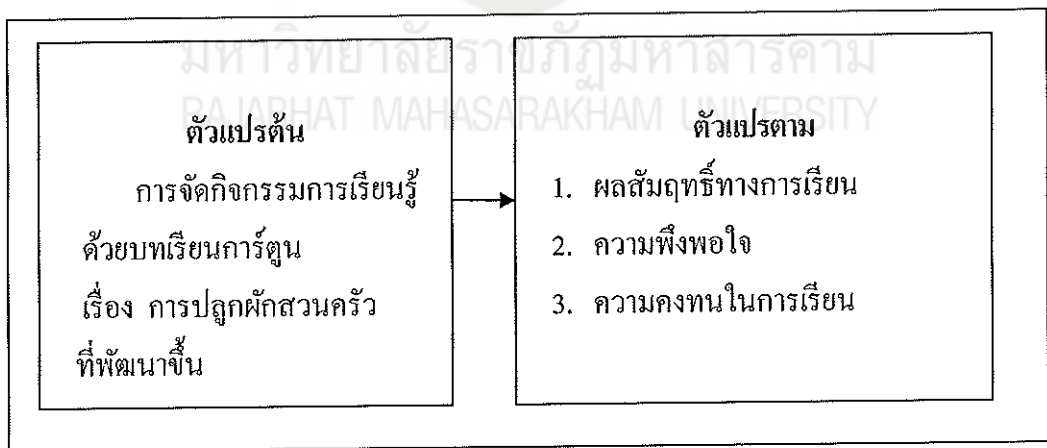
4. กรอบเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

กรอบเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เรื่อง การปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 ประกอบด้วย 8 เรื่อง ดังนี้

- เรื่องที่ 1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการปลูกผักสวนครัว
- เรื่องที่ 2 การเตรียมดินปลูกผักสวนครัว
- เรื่องที่ 3 การเลือกใช้และการเก็บรักษาเครื่องมือการเกษตร
- เรื่องที่ 4 การปลูกผักสวนครัว
- เรื่องที่ 5 ปุ๋ยและการใช้ปุ๋ย
- เรื่องที่ 6 การป้องกันและกำจัดศัตรูพืช
- เรื่องที่ 7 การเก็บเกี่ยว
- เรื่องที่ 8 การจัดการผลผลิตและกำหนดราคาเพื่อการจำหน่าย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ แสดงตามแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. บทเรียนการ์ตูน หมายถึง สื่อการสอนแบบหนึ่งประกอบไปด้วยการให้ความรู้แก่ผู้เรียน โดยจัดเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อย ๆ มีรูปภาพการ์ตูนที่อธิบายของเรื่อง การปลูกผัก

สวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีจำนวน 8 เรื่อง ได้แก่ 1) ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการปลูกผักสวนครัว 2) การเตรียมดินปลูกผักสวนครัว 3) การเลือกใช้และการเก็บรักษาเครื่องมือการเกษตร 4) การปลูกผักสวนครัว 5) ปุ๋ยและการใช้ปุ๋ย 6) การป้องกันและกำจัดศัตรูพืช 7) การเก็บเกี่ยว 8) การจัดการผลผลิตและกำหนดราคาเพื่อการจำหน่าย

2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนหมายถึงแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เพื่อส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้และมีคุณสมบัติเป็นไปตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังหรือจุดประสงค์ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 มีองค์ประกอบ ดังนี้คือ 1) สารสำคัญ 2) ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง 3) จุดประสงค์การเรียนรู้ 4) สารการเรียนรู้ 5) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6) สื่อ และ 7) การวัดผลและประเมินผล รวมทั้งภาพผนวกของแผนได้แก่ แบบทดสอบย่อย ใบงาน บทเรียนการ์ตูน

3. ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หมายถึงเกณฑ์ประสิทธิภาพที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัวกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

80 ตัวแรก (E₁) หมายถึง เกณฑ์ประสิทธิภาพกระบวนการของแผนการจัดกิจกรรมที่ได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ย กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกคนที่ได้จากฝึกกิจกรรมและคะแนนทดสอบย่อยในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างการเรียนได้ร้อยละ 80

80 ตัวหลัง (E₂) หมายถึง เกณฑ์ประสิทธิภาพผลลัพธ์ของแผนการจัดกิจกรรมที่ได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมดที่เกิดจากความสามารถในการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจากเรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน ได้คะแนนรวมร้อยละ 80

4. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง คะแนนที่แสดงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการตอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน ด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่องการปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

6. ความพึงพอใจของผู้เรียน หมายถึง ความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนที่วัดด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจ

7. ความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถของผู้เรียนที่จะระลึกถึงความรู้ที่เคยมีประสบการณ์ที่ผ่านมา หลังจากเวลาผ่านไปชั่วระยะเวลา 14 วัน หลังการทดสอบหลังเรียนเสร็จแล้ว

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ผู้เรียนเรื่องการปลูกผักสวนครัว จากบทเรียนการ์ตูน ได้ฝึกนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สามารถทำงานตามลำดับขั้นตอนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข
2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนคนอื่น และผู้ที่สนใจในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งจะส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและประสบผลสำเร็จมากยิ่งขึ้น
3. เป็นข้อมูลสารสนเทศของหน่วยงานในการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน