

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ข้อค้นพบการวิจัยสามารถนำเสนอตามลำดับได้ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.07/82.36 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด
2. ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.7133
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนเรื่องการปลูกผักสวนครัวด้วยบทเรียนการ์ตูนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมแล้วนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x}=4.53$)
5. ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนการ์ตูนเรื่อง การปลูกผักสวนครัวอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด

อภิปรายผล

การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่องการปลูกผักสวนครัว ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบประเด็นที่ควรนำมาอภิปรายผลดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.07/82.36 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของอินสวน สาธูเม (2549 : 117-118) ได้สนใจศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เรื่อง จังหวัดกาฬสินธุ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เรื่อง จังหวัดกาฬสินธุ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 80.50/80.08 และสอดคล้องกับพิศวาส วรรณพัฒน์ (2549 : 114-115) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยกิจกรรมกลุ่มร่วมมือ ผลการวิจัยพบว่าแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การปลูกผักสวนครัว กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยกิจกรรมกลุ่มร่วมมือ มีประสิทธิภาพ 84.72/81.51 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.7133 ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน ซึ่งตัวการ์ตูนเป็นตัวดำเนินเรื่องเป็นบทเรียนที่น่าสนใจ ทำให้นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหา จึงทำให้เกิดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น ซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริพันธ์ แนบสนธิ (2550 : 72-73) ได้ทำการศึกษา เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่าค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนเท่ากับ 66.20 หรือร้อยละ 66.20 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สำราญ พวงมาลัย (2548 : 48) ได้ศึกษาการผลิตบทเรียนการ์ตูนประกอบการเรียนการสอน วิชาวิทยาศาสตร์ (ว 203) เรื่องหญิงและชาย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.57

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนเรื่องการปลูกผักสวนครัวด้วยบทเรียนการ์ตูนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานนั้นแสดงว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัวเป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้ดีขึ้นและส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้นด้วยซึ่งผลการเรียนรู้ที่สูงขึ้นนี้อาจเป็นผลที่สืบเนื่องมาจากผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วย

บทเรียนการ์ตูน ทำให้การกิจกรรมการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ และเป็นไปตามขั้นตอนในแผนการจัดกิจกรรมการ จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติณี บุญครอบ (2547 : 51 - 74) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เพื่อฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองจุมารวิทยาคม สังกัดสำนักงานสามัญศึกษาจังหวัดบุรีรัมย์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนเพื่อฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 95.14/78.95 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง การปลูกผักสวนครัว ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมแล้วนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากซึ่งหมายความว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน มีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่ตนเองสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับ กับงานวิจัยของ สิริพันธ์ แนบสนิท (2550 : 72-73) ได้ทำการศึกษา เรื่องการพัฒนาแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา สารการเรียนรู้พระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนเทศบาล 1 (บูรพาวิทยากร) เทศบาลนครราชสีมา จำนวน 34 คน ได้มาโดยการเลือกแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา สารการเรียนรู้พระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา สารการเรียนรู้พระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 83.60/85.69 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และมีดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนเท่ากับ 0.6620 หรือร้อยละ 66.20 ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนอยู่ในระดับมาก

5. ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนการ์ตูนเรื่อง การปลูกผักสวนครัวอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้อาจเนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามต้องการ ตามความถนัด น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้ ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ อินสวน สาธุเม (2549 : 117-118) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เรื่อง จังหวัดกาฬสินธุ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมาก นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนเมื่อเวลาผ่านไป 14 วัน ไม่แตกต่างกัน แสดงว่านักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1.1 ในช่วงเวลาที่ทำให้ผู้เรียนทำกิจกรรมผู้สอนควรควบคุมเวลาให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ทั้งนี้เพื่อที่จะสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ครบทุกส่วนและทุกขั้นตอน
- 1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรต้องคำนึงถึงพื้นฐานการเรียนรู้การแนะนำเบื้องต้นจะเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนตระหนักและกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ควรมีการพัฒนาขยายผลการวิจัยให้ครอบคลุมทุกหน่วยในรายวิชาและทุกสาระการเรียนรู้
- 2.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนกับการจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้