

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

The Development Of Thai Literature Learning Achievement Of Matthayomsuksa 2 Students By Cooperative Learning Management With The Use Of Comic Books

ไอรดา ภูเทศ (Irada Pootes)*

ชลธิชา หอมฟุ้ง (Cholticha Homfung)**

สมพร ร่วมสุข (Somporn Ruamsuk)***

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสมุดภาพการ์ตูนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/7 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน สมุดภาพการ์ตูน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูน มีค่าเท่ากับ 83.37/81.02 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ, สมุดภาพการ์ตูน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย

*นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาวิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร

*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาวิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop and test the efficiency of the comic books according to the 80/80 efficiency criteria 2) to compare the learning achievements in Thai literature of Mathayomsuksa 2 students before and after the Cooperative learning management with the use of comic books 3) to study the students' opinions towards the Cooperative learning management with the use of comic books. The sample group used in this research were students studying in Mathayom 2/7 at Sriwichaiwithaya School, in the 1st semester of the academic year 2021. The samples were 36 students.

The research instruments were lesson plans, an achievement test, and the questionnaire on the students' opinion towards the cooperative learning management with the use of comic books. The statistics used in data analysis were mean (\bar{x}), standard deviation (S.D.), and the paired sample t-test (t-test dependent).

The results of this research were as follows:

1. The efficiency of the comic book was 83.37/81.02, meeting the 80/80 criteria.
2. The students' Thai literature achievement after using the Cooperative learning management with the use of comic books was higher than before learning management statistical significance at the .05 level.
3. The students' overall opinions towards cooperative learning management with the use of comic books were at a high agreement level.

Keywords: Collaborative internal agencies, clearing cartoon images, challenging Thai abilities

บทนำ

วรรณคดีและวรรณกรรมเป็นสมบัติอันล้ำค่าของชาติที่ให้ทั้งความรู้ ประสบการณ์ชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี สภาพสังคม ข้อคิดในแง่มุมต่าง ๆ และเป็นศิลปะในแง่ของการแสดงอารมณ์สะท้อนใจ ด้วยกลวิธีการใช้ถ้อยคำสำนวนภาษาที่ไพเราะและให้ข้อคิดควบคู่กันไป ซึ่งจะแตกต่างกันไปในแต่ละยุคสมัย อีกทั้งวรรณคดีและวรรณกรรมยังมีความสำคัญที่คนไทยควรได้ศึกษา เรียนรู้และร่วมกันอนุรักษ์ให้คงอยู่สืบไป ดังนั้นหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยจึงกำหนดให้มีการเรียนการสอนวรรณคดีในทุกระดับชั้นไว้ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม โดยกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้อิงในส่วนของวรรณคดีและวรรณกรรมไว้ว่า การวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อศึกษาข้อมูลแนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี

เรื่องราวของสังคมในอดีตและความงดงามของภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสม สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน (Ministry of Education, 2008: 38)

แม้ว่าวรรณคดีและวรรณกรรมจะมีความสำคัญและกำหนดให้มีในบทเรียนในทุกระดับชั้น แต่การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมก็ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร จากการศึกษาสาเหตุของ ปัญหาการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมจากหนังสือและเอกสารต่าง ๆ พบว่า สาเหตุของปัญหาเกิดจากครู และนักเรียน ในด้านสาเหตุของปัญหาที่เกิดจากครู สามารถสรุปได้ว่า ครูไม่สามารถจัดการเรียนการสอนที่ กระตุ้นให้การศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมน่าสนใจได้ ครูมักจะสอนนักเรียนแต่ละรุ่นหรือแต่ละกลุ่ม เหมือนกัน รวมถึงครูมักไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือแสดงความสามารถที่ตนเองถนัด นอกจากนี้ครูยังมีความเบื่อหน่ายและมักสอนตามหน้าที่ ส่วนสาเหตุของปัญหาที่เกิดจากนักเรียนนั้นมักเกิด จากความเบื่อหน่ายที่มีต่อรายวิชา (Pinprachasan, 2557: 16) และจากการสัมภาษณ์ครูระดับชั้น มัธยมศึกษาโรงเรียนศรีวิชัยวิทยาจำนวน 3 คน ก็พบสาเหตุของปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและ วรรณกรรม ทั้งในด้านนักเรียน ครูและสื่อการเรียนการสอน กล่าวคือ สาเหตุของปัญหาด้านนักเรียนนั้น เกิด จากนักเรียนไม่ชอบเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมเพราะมีเนื้อหามาก เนื้อเรื่องไม่น่าสนใจ คำศัพท์ยาก และ มองว่าเป็นเรื่องไกลตัว ส่วนสาเหตุของปัญหาด้านครู เกิดจากครูขาดความเข้าใจในเนื้อหาและขาดเทคนิคการ สอนที่น่าสนใจ และสาเหตุของปัญหาด้านสื่อการเรียนการสอน เกิดจากสื่อการเรียนการสอนเทคโนโลยีในบาง ห้องยังมีไม่พร้อม และขาดความน่าสนใจ

จากปัญหาดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนมีผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐานไม่เป็นที่น่าพึง พอใจ ดังจะเห็นได้จากตารางผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา ปีการศึกษา 2562 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ระดับ	คะแนน เต็ม	คะแนน สูงสุด	คะแนน ต่ำสุด	คะแนน เฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน
โรงเรียน	100	87	19	52.44	14.07

ที่มา: สำนักทดสอบทางการศึกษา (องค์การมหาชน), ค่าสถิติพื้นฐานผลการทดสอบ O-NET ม.3 ปี การศึกษา 2562. เข้าถึงเมื่อ 15 ธันวาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <http://www.niests.or.th>

จากตารางผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) จะเห็นว่าปีการศึกษา 2562 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา มีผลการทดสอบในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเฉลี่ย 52.44 ซึ่งต่ำกว่าเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนดไว้ คือร้อยละ 60 นอกจากนี้ผลการวัดและการประเมินผลการ เรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา ปีการศึกษา 2562 เฉลี่ยร้อยละ 48.22 ก็ยังต่ำกว่าเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนด คือร้อยละ 60 เช่นกัน

ระดับชั้น	จำนวนห้อง	จำนวนนักเรียน	ผลการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เฉลี่ยร้อยละ
ม.2	10	341	48.22
เป้าหมายร้อยละ			60

ที่มา: โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา, งานวัดและประเมินผลโรงเรียนศรีวิชัยวิทยา, “ผลการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ปีการศึกษา 2563”, 2563

ปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นในฐานะที่ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ครูสามารถเลือกแนวการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหา โดยเน้นการเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิดและเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ดังที่ วัชรภา เลาเรียนดี (Laowreandee, 2005: 46) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญไว้ว่า “การจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองนั้น นักเรียนจะเรียนรู้ด้วยความกระตือรือร้น สร้างความหมายของความรู้ด้วยตนเองและสร้างความรู้ของตนเองด้วยกระบวนการ นักเรียนจะเป็นผู้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นแทนจะเป็นผู้คอยรับความรู้จากครูฝ่ายเดียว ซึ่งการจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าววิธีหนึ่งก็คือการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน”

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อยเพื่อให้ให้นักเรียนได้ร่วมมือกันเรียนรู้ โดยจะแบ่งกลุ่มแบบละความสามารถ ในกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความแตกต่างกันและสมาชิกภายในกลุ่มมีการช่วยกันเรียนรู้เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมาย การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจะสามารถนำมาใช้สอนเนื้อหาในรายวิชาภาษาไทยในส่วนของวรรณคดีและวรรณกรรมได้เป็นอย่างดี เนื่องจากรายวิชาวรรณคดีและวรรณกรรมเป็นวิชาที่มีการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยมขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมทั้งในอดีตและปัจจุบัน รวมถึงความงดงามของภาษาออกมาเป็นเนื้อหาที่เป็นเรื่องราวและมีขนาดยาว การนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เน้นเรียนรู้แบบแบ่งกลุ่มย่อยและสมาชิกภายในกลุ่มจะช่วยกันเรียนรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย (Khammani, 2008: 265) ที่จะนำมาจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรม เพราะสมาชิกในกลุ่มจะแบ่งกันศึกษาและช่วยกันเรียนรู้จนบรรลุเป้าหมาย การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีหลากหลายรูปแบบ แต่ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยนำเพียงหลักการของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมาใช้เป็นแนวการจัดการเรียนรู้เท่านั้น

นอกจากการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแล้ว การเลือกใช้สื่อการสอนจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมได้ง่ายขึ้นและยังมีส่วนสำคัญที่จะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ได้ โดยผู้วิจัยได้เลือกสื่อการเรียนการสอนมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ สมุดภาพการ์ตูน เพราะการใช้สมุดภาพการ์ตูนเป็นการใช้ภาพประกอบที่มีความสวยงามจะช่วยกระตุ้นเรื่องความคิดและจินตนาการ (Cianciolo, 1990: 2) และการใช้ภาพในการเรียนการสอนจะช่วยให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้และช่วยให้สิ่งที่เป็น

นามธรรมเห็นเป็นรูปธรรมได้ง่ายยิ่งขึ้น(Heinich, Molenda & Russell, 1999: 5) ดังนั้นสมุดภาพการ์ตูนจะ
ช่วยพัฒนานักเรียนให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาในวรรณคดีและวรรณกรรมได้ง่ายยิ่งขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยพบว่า มีผู้นำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มาใช้
พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เช่น Travis (2013: บทคัดย่อ) ได้วิจัยเกี่ยวกับการเปรียบเทียบ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพีชคณิต 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม โดย
ใช้กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้แบบ
ร่วมมือสูงกว่านักเรียนที่จัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม ซึ่งสอดคล้องกับบัญญัติ ๓ ข้อของ อัครกิติโสภณ
(Akkarakittisopon, 2017: 62) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้
แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมี
ประสิทธิภาพ 80.05/81.05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือหลังการจัดการ
เรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก จากผล
การศึกษางานวิจัยข้างต้นจะเห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถพัฒนาการเรียนรู้นักเรียนได้เป็น
อย่างดีในหลากหลายรายวิชา ผู้วิจัยจึงสนใจนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมาจัดการเรียนการสอนใน
รายวิชาภาษาไทย ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม และการเลือกใช้สื่อการสอนจะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจ
เนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมได้ง่ายขึ้นและยังมีส่วนสำคัญที่จะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ได้ และผู้วิจัยได้เลือก
สื่อการจัดการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน คือ การใช้สมุดภาพการ์ตูน เพราะรูปภาพ
จะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจวรรณคดีและวรรณกรรมได้ง่ายยิ่งขึ้นดังที่ บุศราภรณ์ สมบูรณ์ (Somboon, 2001:
Online) ซึ่งกล่าวว่า เมื่อนำรูปภาพมาจัดการเรียนการสอนจะช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความเข้าใจใน
บทเรียน และช่วยให้นักเรียนได้เห็นสิ่งที่ไม่สามารถเจอได้ในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน
มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (Pinprachasan, 2014: 78) ได้กล่าวไว้ว่า
การใช้ภาพประกอบจะช่วยจำลองความจริง ช่วยกระตุ้นเรื่องความคิดและจินตนาการ และช่วยให้นักเรียนมี
ส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของนักวิจัยหลายท่านที่นำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้รูปภาพ
การ์ตูนมาประกอบการเรียนการสอนในบทเรียน เช่น ปรีดา กองเก็บดี (Kongkebdee, 2555: 72) ได้วิจัยเรื่อง
การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภาพการ์ตูนประกอบเกี่ยวกับพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยภาพการ์ตูนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์การเขียนเชิงสร้างสรรค์สูง
กว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ และนักเรียนมีความคิดเห็นในการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก
และยังสอดคล้องกับศรีพระจันทร์ แสงเขตต์ (Sangked, 2014: 78) ที่ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถใน
การเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับแบบฝึก
ทักษะภาพการ์ตูน ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้
สูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวม

อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมรรถภาพการอ่าน ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่นำภาพเขียนหรือภาพถ่ายที่มีลักษณะเป็นภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดภาพตามเนื้อหาในบทเรียนจะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายยิ่งขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมรรถภาพการอ่าน โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมรรถภาพการอ่านมีขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนกระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นที่ครูจัดกลุ่มย่อยนักเรียนแต่ละความสามารถ กลุ่มละ 4-6 คน และนำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นสอน เป็นขั้นที่ครูอธิบายความหมายลักษณะ นิทาน เรื่องสั้นและวรรณคดี และมอบหมายงานให้นักเรียน 3) ขั้นทำกิจกรรมกลุ่มประกอบการใช้สมรรถภาพการอ่าน 4) ขั้นตรวจสอบผลงาน 5) ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจะเป็นการแก้ปัญหาการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมแบบเดิมอีกทั้งยังเป็นการพัฒนาการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดความซาบซึ้งและเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนในชั้นเรียนได้ร่วมมือกันทำงานและแก้ปัญหา อีกทั้งยังได้รับข้อคิดจากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมตลอดจนนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้ที่ขนาดของเรื่องยาวและซับซ้อนไปสู่ผู้เรียนได้ง่ายขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสมรรถภาพการอ่านให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมรรถภาพการอ่าน
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมรรถภาพการอ่าน

วิธีการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 10 ห้อง นักเรียนทั้งหมด 317 คน ซึ่งนักเรียนทุกห้องถูกจัดห้องเรียนโดยความสามารถ
กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/7 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 36 คน ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม
2. ตัวแปรที่ศึกษา
2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมรรถภาพการอ่าน

2.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยและความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

3. ระยะเวลาดำเนินการวิจัย

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งใช้เวลาในการทดลองทั้งหมด 8 คาบ คาบละ 55 นาที และไม่รวมการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้

4. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยแบบการวิจัยทดลอง (Pre Experimental Designs or Non Designs) จะดำเนินการทดลองแบบใช้กลุ่มตัวอย่างเดียว มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (The One - Group Pretest - Posttest Design) (Nillapun, 2558: 144)

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ละ 55 นาที รวมทั้งหมด 8 คาบ โดยแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 8 แผนจะนำหลักการของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมาใช้เป็นแนวการจัดการเรียนรู้เท่านั้น เมื่อนำไปตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00

2. สมุดภาพการ์ตูน จำนวน 4 เล่ม ได้แก่ สมุดภาพการ์ตูนนิทานลูกเศรษฐี สมุดภาพการ์ตูนนิทานพญาหง พญาพาน สมุดภาพการ์ตูนเรื่องสั้น ฤดูไม่หนาว และสมุดภาพการ์ตูนวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก เมื่อนำไปตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบประเภทปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เมื่อนำไปตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67- 1.00 ผลการหาค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.25-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.70 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80

4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน เมื่อนำไปตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้จำนวน 30 ข้อ ผู้วิจัยตรวจและบันทึกคะแนนของนักเรียนเป็นรายบุคคล

2. ชั้นทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 55 นาที รวมทั้งหมด 8 คาบ ซึ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนทั้ง 4 เล่ม โดยมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 ชั้นกระตุ้นความสนใจ

ผู้วิจัยจัดกลุ่มย่อยแบบคละความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน จากนั้นจึงนำเข้าสู่บทเรียน โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มละ 6 คน และได้จำนวน 6 กลุ่ม

2.2 ชั้นสอน โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มีรายละเอียด ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ครูอธิบายความหมายและประเภทของนิทาน รวมถึงอธิบายหลักการสรุปเนื้อหาวรรณกรรม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ครูอธิบายความรู้เกี่ยวกับลักษณะนิทานพื้นบ้าน และนำภาพรูปปั้น พญางงมาให้ให้นักเรียนในชั้นเรียนร่วมกันอภิปราย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ครูอธิบายความหมายและลักษณะเรื่องสั้น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ครูอธิบายความรู้เกี่ยวกับประเภทของเรื่องสั้น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ครูอธิบายเกี่ยวกับความหมาย ประเภทและตัวอย่างของวรรณคดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ครูอธิบายเกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์และวิจารณ์ตัวละคร

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ครูอธิบายหลักการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์และคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์

2.3 ชั้นทำกิจกรรมกลุ่มประกอบการใช้สมุดภาพการ์ตูน แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มีรายละเอียด ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 นักเรียนศึกษานิทานเรื่องลูกเศรษฐีจากสมุดภาพการ์ตูนที่ครูสร้างขึ้น และตอบคำถามลงในใบงาน “สนุกสนานกับนิทานเรื่องลูกเศรษฐี”

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 นักเรียนศึกษานิทานเรื่องพญางง พญาพานจากสมุดภาพการ์ตูนที่ครูสร้างขึ้นและทำกิจกรรมเกม “แฟนพันธุ์แท้...นิทานเรื่องพญางง พญาพาน” โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งการตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทานเรื่องพญางง พญาพาน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 นักเรียนศึกษาเนื้อหา โครงเรื่อง แนวคิด และตัวละครเรื่องสั้นเรื่อง ฤดูไม่หนาวจากสมุดภาพการ์ตูนที่ครูสร้างขึ้น และทำใบงาน “สรุปเนื้อหาเรื่องสั้นเรื่องฤดูไม่หนาว” โดยสรุปหัวข้อ ดังนี้ เนื้อหา โครงเรื่อง แนวคิด ตัวละครเป็นแผนผังความคิดลงกระดาษขนาด A1

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 นักเรียนศึกษาเรื่องสั้นเรื่อง ฤดูไม่หนาว จากสมุดภาพการ์ตูนที่ครูสร้างขึ้นและทำใบงาน “ความรู้ คุณค่าและข้อคิดจากเรื่องสั้น ฤดูไม่หนาว”

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 นักเรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหา โครงเรื่องและแนวคิดวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทกจากสมุทภาพการ์ตูนที่ครูสร้างขึ้น และทำกิจกรรมเกม“ปริศนา..ขา เกร็ง”วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทกโดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งตอบคำถามเกี่ยวกับ เนื้อหาในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก หากนักเรียนกลุ่มใดตอบผิด ตัวแทนของนักเรียน กลุ่มนั้นต้องกางขาออกไปเรื่อยๆ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และวิจารณ์ตัวละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทกจากสมุทภาพที่ครูสร้างขึ้น และทำใบงาน “การวิเคราะห์และวิจารณ์ตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก”

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 นักเรียนศึกษาคุณค่าด้านวรรณศิลป์และคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม ของวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทกจากสมุทภาพการ์ตูนวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทกที่ครูสร้างขึ้น และทำใบงาน “คุณค่าจากนารายณ์ปราบหนทก” ขนาด A1

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 นักเรียนศึกษาวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทกจาก สมุทภาพวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทกที่ครูสร้างขึ้น และทำใบงาน “การสรุปข้อคิดที่ได้รับและการนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันที่ได้จากวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก” ลง ในกระดาษขนาด A1 เป็นแผนผังความคิด

2.4 ขั้นตรวจสอบผลงาน นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแผนผังความคิด นักเรียนกลุ่มอื่นจะตรวจสอบ ความถูกต้อง แสดงความคิดเห็น รวมถึงวิจารณ์และให้คะแนนเพื่อนกลุ่มอื่น

2.5 ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล ผู้วิจัยและนักเรียนสรุปความรู้ร่วมกัน

3. ขั้นหลังการทดลอง

3.1 นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบ ทดสอบชุดเดียวกันกับที่ให้นักเรียนทำก่อนเรียน แต่นำมาสลับข้อและสลับตัวเลือก

3.2 นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือร่วมกับการใช้สมุทภาพการ์ตูน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาค่าประสิทธิภาพสมุทภาพการ์ตูนเรื่องวรรณกรรมไทยตามเกณฑ์ 80/80 ด้วยการหา ประสิทธิภาพโดยใช้สูตร E_1 และ E_2 (Brahmawong, 2556: 122)

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้สมุทภาพการ์ตูน โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่าที่ แบบไม่อิสระต่อกัน (t test dependent)

3. การวิเคราะห์ผลการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการ จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุทภาพการ์ตูน โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย สรุปได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูน พบว่านักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียน (E_1) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 83.37 และทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (E_2) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 81.02 โดยผลการหาค่าประสิทธิภาพของสมุดภาพการ์ตูนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีค่าเท่ากับ $83.37/81.02$ เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

คะแนน	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ
ระหว่างเรียน	36	64	53.17	83.37
หลังเรียน	36	30	24.31	81.02

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน พบว่าคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยหลังการจัดการเรียนรู้ (\bar{X}) เท่ากับ 24.31 ซึ่งสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ซึ่งมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 10.81 จึงสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	T	p
ก่อนเรียน	36	30	10.81	2.30	45.90	0.00
หลังเรียน	36	30	24.31	2.29		

3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน ในภาพรวมทั้ง 3 ด้าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับจากสูงสุดลงมา ดังนี้ 1) ด้านบรรยากาศ 2) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และ 3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

รายการ	\bar{X}	S.D.	ความคิดเห็น	
			ระดับ	ลำดับ
ด้านบรรยากาศ	4.43	0.55	เห็นด้วยมาก	1
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.42	0.50	เห็นด้วยมาก	2
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.37	0.55	เห็นด้วยมาก	3
ค่าเฉลี่ยรวม	4.39	0.53	เห็นด้วยมาก	

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

1. สมุดภาพการ์ตูนมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 83.37/81.02 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากสมุดภาพการ์ตูนสร้างความสนุกสนาน รูปภาพสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง อ่านแล้วเข้าใจง่าย ซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะในการอ่าน อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ และเก็บรายละเอียดของเนื้อเรื่องได้แม่นยำ รวมถึงภาพการ์ตูนเป็นภาพที่ไม่ซับซ้อน น่าสนใจ มีลักษณะเหมือนจริง สีสดใสสวยงาม จึงช่วยสื่อความหมายในเนื้อเรื่องให้เข้าใจง่ายขึ้น ดังที่ชาวสนา ชาวหา (Chaoha, 1979: 110) ได้กล่าวถึงลักษณะการ์ตูนสำหรับนักเรียนแต่ละช่วงวัย ว่าควรเป็นการ์ตูนที่ไม่ซับซ้อน เห็นได้ง่ายมีขนาดใหญ่ และน่าสนใจ สอดคล้องกับชาญศักดิ์ พบลาภ (Phoplaph, 2012: 14) ซึ่งได้กล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนที่ดีไว้ว่า การ์ตูนแต่ละแบบจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไป แต่ที่สำคัญคุณสมบัติเบื้องต้นของการ์ตูนที่ดีคือ การ์ตูนต้องสนุกสนาน ต้องเป็นภาพง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนและเกินความจริง และยังคงตรงกับสุคนธ์ สินธพานนท์ (Sinthapanon, 2010: 163) กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนว่า การ์ตูนจะช่วยเร้าใจหรือกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระได้รวดเร็วรวมถึงมีความคิดสร้างสรรค์ ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนสามารถสื่อสารหรือสื่อความหมายในเรื่องต่าง ๆ ได้ดี ฝึกความสามารถในการอ่าน และช่วยทำให้เกิดความผ่อนคลาย

จากผลการวิจัยข้างต้น สมุดภาพการ์ตูนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับปริดา กองเก็บดี (Kongkebdee, 2012: 88) ที่ได้วิจัยเรื่อง ภาพการ์ตูนประกอบการพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.29/83.23 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ รวมทั้งสอดคล้องกับณัฐนาถ สุกสี (Suksee, 2015: 70) ที่ได้วิจัยเรื่อง แบบฝึกหัดร่วมกับภาพการ์ตูนเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรฐานมีประสิทธิภาพเท่ากับ 91.29/89.33 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ จากผลการวิจัยที่สอดคล้องกันนี้ส่งผลให้เห็นว่าการใช้สมุดภาพการ์ตูนมีประสิทธิภาพที่ดี

2. ผลการศึกษาลักษณะพฤติกรรมการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนพบว่า คะแนนการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูถ่ายทอดเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่มีความยาว และซับซ้อนไปสู่ให้นักเรียนได้ง่ายขึ้น อีกทั้งนักเรียนยังได้รับประสบการณ์จากการที่นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน โดยการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนมีขั้นตอนคือ 1) ชั้นกระตุ้นความสนใจ เป็นชั้นที่ครูจัดกลุ่มย่อยนักเรียนลดความสามารถ กลุ่มละ 4-6 คน และนำเข้าสู่บทเรียน โดยกิจกรรมชั้นดังกล่าวช่วยให้นักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันได้ช่วยเหลือกัน และกระตุ้นความสนใจก่อนจะเข้าสู่บทเรียน 2) ชั้นสอน เป็นชั้นที่ครูอธิบายลักษณะนิทาน เรื่องสั้นและวรรณคดี และมอบหมายงานให้นักเรียน โดยกิจกรรมในชั้นนี้จะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำกิจกรรมชั้นต่อไป 3) ชั้นทำกิจกรรมกลุ่มประกอบการใช้สมุดภาพการ์ตูน โดยกิจกรรมในชั้นนี้ครูใช้สมุดภาพการ์ตูนนิทาน เรื่องสั้นและวรรณคดี ซึ่งสมุดภาพการ์ตูนใช้ภาษาง่าย กระชับ อ่านแล้วเข้าใจง่าย รูปภาพ

สอดคล้องกับเนื้อเรื่องและไม่ซับซ้อน รวมถึงมีสีสันสวยงามและเสมือนจริง อีกทั้งกิจกรรมกลุ่มยังช่วยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ เกิดกระบวนการการเรียนรู้ รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และได้มีการปรึกษาอภิปรายร่วมกัน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเนื้อเรื่อง มีความมั่นใจในการแสดงออก เพราะได้ปรึกษาหารือกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มมาแล้ว 4) ขั้นตรวจสอบผลงานเป็นขั้นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแผนผังความคิด นักเรียนกลุ่มอื่นตรวจสอบความถูกต้อง แสดงความคิดเห็น รวมถึงวิจารณ์และให้คะแนนเพื่อนกลุ่มอื่น ซึ่งกิจกรรมในขั้นนี้ช่วยให้นักเรียนได้ร่วมกันอภิปรายและตรวจสอบความถูกต้อง ผลงานของเพื่อนต่างกลุ่มและได้ทบทวนความถูกต้องของผลงานกลุ่มตนเอง และ 5) ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ โดยกิจกรรมในขั้นดังกล่าวช่วยให้นักเรียนตรวจสอบนักเรียนว่าได้รับความรู้ถูกต้องและสมบูรณ์หรือไม่ รวมถึงครูได้สรุปสาระสำคัญของเนื้อหา แก้ไขข้อบกพร่องของผลงานและให้คำแนะนำอีกด้วย

การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้นสอดคล้องกับที่ทิตินา ขัมมณี (Khammani, 2008: 265) ได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย โดยแต่ละกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความแตกต่างกันและสมาชิกภายในกลุ่มมีการช่วยกันเรียนรู้ เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ซึ่งวิธีสอนดังกล่าวเหมาะกับการนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีและวรรณกรรม เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน นักเรียนทุกคนจะเกิดการเรียนรู้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีและวรรณกรรม รวมถึงเปิดโอกาสให้นักเรียนในชั้นเรียนได้ร่วมมือกันทำงานและแก้ปัญหาต่าง ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของมนสิชา เปล่งเจริญศิริชัย (Plengcharoensirichai, 2014: 124) ได้กล่าวถึงการเรียนแบบร่วมมือไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นจัดสภาพแวดล้อมที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้เป็นกลุ่ม สมาชิกแต่ละคนมีความสามารถแตกต่างกัน และสมาชิกแต่ละคนจะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมถึงแบ่งปันทรัพยากร ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น และยังคงสอดคล้องกับงานวิจัยของกัญฉฐ์ธกร อัครกิตติโสภณ (Akkarakittisophon, 2017: 66) ได้กล่าวถึงการเรียนแบบร่วมมือไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน ได้ช่วยเหลือกันและได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

นอกจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแล้ว สื่อการเรียนการสอน คือ สมุดภาพการ์ตูน นับว่าเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ และเป็นประโยชน์ต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากการใช้รูปภาพประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้และช่วยให้นักเรียนเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้ง่ายยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้ออกแบบและสร้างสมุดภาพการ์ตูน เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม ดังที่ The Encyclopedia (1993 : 375) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนว่า ภาพการ์ตูนจะช่วยดึงดูดความสนใจทางการอ่าน การอ่านหนังสือการ์ตูนควบคู่ไปพร้อมกับการเรียนในช่วงชั้นระดับมัธยมศึกษาจะช่วยสร้างนิสัยรักการอ่านของนักเรียน ซึ่งสื่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวยังช่วยกระตุ้นความสนใจนักเรียน สร้างความ

สนุกสนาน รวมถึงช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระได้รวดเร็วยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ Brianne Donohue (2015: Abstract) กล่าวว่า การใช้ภาพการ์ตูนสามารถส่งเสริมการอ่านและการเขียน ช่วยให้มีสมาธิ และสร้างความสนุกสนานในการอ่าน อีกทั้งยังสอดคล้องกับศรีพระจันทร์ แสงเขตต์ (Sangket, 2014: 80) ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า ภาพการ์ตูนนั้นทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีความกระตือรือร้นในการเรียน และก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 36 คนหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยจึงนำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยดังกล่าวมาวิเคราะห์ โดยคะแนนการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง หลังการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 24.31$, S.D. = 2.29) ซึ่งสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 10.81$, S.D. = 2.30) จะเห็นได้ว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยสูงขึ้นอย่างมาก เนื่องจากนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ช่วยเหลือกัน และได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน รวมถึงสื่อการเรียนการสอนสมุดภาพการ์ตูนยังช่วยให้ครูถ่ายทอดความรู้และส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางวรรณกรรมและวรรณคดี เช่น งานวิจัยของถนิมรักษ์ ชูชัยมงคล (Chuchaimongcon, 2014: 64) ที่ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของปนัดดา ใจสุทธิ (Jaisut, 2015: 89) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ และงานวิจัยของณัฐพงษ์ ญาณวัฒน์ (Yanwuttana, 2016: 93) ได้ศึกษาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถ ทางการวิเคราะห์วรรณคดีไทยหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนจึงมีอิทธิพลต่อการพัฒนาความรู้และความเข้าใจ และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียน

3. ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน ในภาพรวมทั้ง 3 ด้าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยเรียงลำดับสูงสุดลงมา ดังนี้ 1) ด้านบรรยากาศ 2) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และ 3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

เมื่อวิเคราะห์เป็นรายด้านพบว่า ด้านบรรยากาศ นักเรียนเห็นด้วยมาก เป็นลำดับที่ 1 ในประเด็นบรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดขึ้นเป็นกิจกรรมที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มมีบทบาทในการทำกิจกรรมด้วยตนเอง โดยครูจะเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำเท่านั้น ทำให้นักเรียนกล้าคิดและกล้าตัดสินใจอย่างอิสระ ส่วนด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนเห็นด้วยมาก เป็นลำดับที่ 1 ในประเด็น ช่วยให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อวรรณคดี ทั้งนี้อาจ

เป็นเพราะ กิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดขึ้นช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาในวรรณคดี และช่วยให้วรรณคดีที่เป็นนามธรรม เห็นเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวรรณคดีมากยิ่งขึ้น และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยมากที่สุด เป็นลำดับที่ 1 ในประเด็น กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยน ความรู้ ความคิด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก กิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดขึ้นเป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนต้องทำงานร่วมกัน ปรึกษากัน และช่วยเหลือกัน เพื่อความสำเร็จของตนเองและกลุ่ม ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม ดังที่มนสิชา เปล่งเจริญศิริชัย (Plengcharoensirichai, 2014: 128) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย นักเรียนที่เก่งจะช่วยนักเรียนกลุ่มอ่อน วิธีการเรียนนี้จึงแตกต่างจากการเรียนแบบเดิม นักเรียนจึงเกิดความกระตือรือร้นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนในครั้งนี้ สอดคล้องกับศรีพระจันทร์ แสงเขตต์ (Sangket, 2014: 78) ได้กล่าวเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ภาพการ์ตูนในการจัดการเรียนการสอนไว้ว่า การใช้ภาพการ์ตูนนั้นจะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนมากขึ้นและช่วยให้นักเรียนได้ไขความคิดที่จะเรียบเรียงเรื่องที่เห็นออกมาได้ดี

ข้อเสนอเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. การสร้างสื่อการเรียนการสอนสมุดภาพการ์ตูน ควรสร้างภาพประกอบที่ไม่ซับซ้อน น่าสนใจ รายละเอียดตัวละครและฉากต้องมัลักษณะเสมือนจริง รวมทั้งภาพต้องมีสีสันสวยงาม จึงช่วยสื่อความหมายในเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น
2. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) เป็นการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ (On-line) ครูจึงต้องกำหนดบทบาทของนักเรียนในการทำกิจกรรมกลุ่ม และชี้แจงรายละเอียดการทำกิจกรรมกลุ่มอย่างชัดเจน นอกจากนี้ครูจะต้องสุ่มถามนักเรียนเกี่ยวกับความเข้าใจทั้งในเนื้อหาและคำชี้แจงต่างๆเป็นระยะๆ รวมถึงติดต่อประสานงานกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อให้นักเรียนเข้าเรียนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มในทุกคาบเรียน
3. ในการจัดการเรียนรู้ ครูควรเน้นย้ำนักเรียนเกี่ยวกับหัวข้อเกณฑ์การประเมินผลก่อนการทำกิจกรรม เพื่อให้ให้นักเรียนทำงานได้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และครูต้องวางแผนเกี่ยวกับเวลาในการทำกิจกรรม ทั้งในส่วน of ชั้นกระตุ้นความสนใจ ชั้นสอน ชั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ชั้นตรวจสอบผลงาน และชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล เพื่อให้ดำเนินกิจกรรมได้ครบทุกขั้นตอนและทันเวลา

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณกรรมไทย โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับสื่อการสอน เช่น เกม คอมพิวเตอร์ช่วยสอน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูนในชั้นอื่น ๆ เช่น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในสาระการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด และหลักภาษาด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน

References

- Brahmawong C. (2013). Testing of the efficiency of instructional media. *Silpakorn Educational Journal* 5 (1): 7-20. (in Thai)
- Brianne V. Donohue. (2015). "Picturing meaning: the role of picture books in a fourth grade classroom". Master of education in literacy, William Paterson University.
- Chaoha V. (1979). *Educational Technology*. Chonburi: Srinakharinwirot University Printing. (in Thai)
- Chuchaimongcon T. (2014). A study of achievement on Thai literature of Mathayomsuksa 5 students used the reader-response theory. Master of Education (TEACHING THAI LANGUAGE) Department of Curriculum and Instruction Graduate School Silpakorn University. (in Thai)
- Cianciolo Patricia J. (1990). *Picture Books for Children*. American Library Association.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D. & Smaldino, S. (1999). *Instructional Media and Technologies for Learning* (6th Ed). Columbus, OH: Prentice-Hall.
- Jaisut P. (2015). A study of the achievement on Thai literature of matthayomsuksa 3 students taught by cooperative learning based on jigsaw iiwith six thinking hats technique. Master of Education (TEACHING THAI LANGUAGE) Department of Curriculum and Instruction Graduate School Silpakorn University. (in Thai)
- Khammani T. (2003). *Teaching method: variety of alternatives*. (3rd Ed). Bangkok: Darn Sutha press company limited.
- Khammani T. (2008). *Teaching science: Knowledge to organize effective learning processes*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. (in Thai)
- Kongkebdee P. (2012). he development of creativewriting ability of prathomsuksa 4 students using cartoon picture exercises. Master of Education (TEACHING THAI LANGUAGE) Department of Curriculum and Instruction Graduate School Silpakorn University. (in Thai)
- Laowreandee W. (2005). *Patterns and strategies of learning management for developing thinking skill*. Nakhonpathom: Silpakorn University Printing. (in Thai)
- Ministry of Education. (2008). *Learning management guidebook, mathematics department*. Bangkok: The Agricultural Co-operative Federation of Thailand. [in Thai]

- Phoplaph Ch. (2012). The study of basic Japanese and American cartoon prototype to design learning books for Kasetsart University Laboratory School Kamphaengsean Campus Center for Education Research and Development Students. Master of Education (Educational Technology) Silpakorn University. (in Thai)
- Pinprachasan U. (2014). Thai language teaching tactics. Bangkok: Department of Curriculum and Instruction Srinakharinwirot University Printing. (in Thai)
- Plengcharoensirichai M. (2014). A comparison of learning achievement of Mathayomsuksa 4 students between study by cooperative learning and blended learning with cooperative learning. Master of Education (TEACHING THAI LANGUAGE) Department of Curriculum and Instruction Graduate School Silpakorn University. (in Thai)
- Sangket S. (2014). The development of essay writing ability of prathomsuksa 6 students using mind mapping with cartoon picture exercises. Master of Education (TEACHING THAI LANGUAGE) Department of Curriculum and Instruction Graduate School Silpakorn University. (in Thai)
- Sinthapanon S. (2010). Educational innovation for develop quality of youth. (2nd Ed.) Bangkok: 9119 technique printing.
- Somboon B. (2001). The advantage of using picture for teaching. Retrieved February,22, 2020 from <http://sps.lpru.ac.th>.
- Suksee N. (2015). The development of Thai writing skill using Thai word spelling exercises in combination with cartoons for third grade students. Master of Education (TEACHING THAI LANGUAGE) Department of Curriculum and Instruction Graduate School Silpakorn University. (in Thai)
- The Encyclopedia. (1993). Americana International Edition, Danburg: Grolier Incorporated.
- Yanwuttana N. (2016). A study of the achievement on Thai literature of matthayomsuksa 6 students taught by Research – Based Learning. Master of Education (TEACHING THAI LANGUAGE) Department of Curriculum and Instruction Graduate School Silpakorn University. (in Thai)