

การพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ โดยใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

THE DEVELOPMENT OF TONAL CONJUGATION SKILLS THROUGH READING EXERCISES COMBINED WITH ANIMATED CARTOON MEDIA FOR GRADE 2 STUDENTS

ธันตดา มณีกระโทก¹, พิชญาวี ทองกลาง²

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา^{1,2}

Thanatda Maneekrathok¹ and Phitchayawee Thongklang²

Nakhon Ratchasima Rajabhat University^{1,2}

Corresponding Author E-mail : momildx@gmail.com¹, phitchayawee@gmail.com²

(Received : June 17, 2025; Edit : June 23, 2025; accepted : June 25, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องทักษะการผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองกลาง อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 12 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบฝึกทักษะการอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 5 ชุด แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน เรื่องทักษะการผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.91 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.92 ผลการเปรียบเทียบพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน เรื่องทักษะการผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.92 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกอ่านการผันวรรณยุกต์ร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : แบบฝึกอ่าน, สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน, การผันวรรณยุกต์

Abstract

This research aimed to compare the academic achievement in tone variation skill of second grade-primary school students before and after using reading exercises combined with cartoon animation media to compare their post-achievement intervention in the tone variation skill with are 80 percent criterion and to assess satisfaction student with the reading exercises and cartoon animation media The sample group consisted of 12 second-grade students from Ban Klong Klang School, Chok Chai District, Nakhon Ratchasima Province, were selected through purposive sampling. The research instruments included five sets of reading skill exercises with animated cartoons focus on tone variation for Grade 2 students, an achievement test to assess to word pronounce ability the topic of tone variation, a learning management plan, and a faction questionnaire. Data were collected using an achievement test for tone variation pronunciation skills and a satisfaction questionnaire.

The results of the study indicated that

- 1) The average per-test reading achievement score in of tone variation skills 12.91, the average score increased to 25.92. The comparison results show that the average score after learning was significantly higher than before learning, with statistical significance at the .05 level.
2. The reading achievement in the of tone variation skills of second-grade students. When compared to the 80 percent criterion it was found that after using the reading exercises with cartoon animation media, the students, scores exceeded the 80 percent criterion at a statistical significance level of .05
3. The evaluation result indicated that the second-grade primary school students' satisfaction with learning through the reading exercises on tone variation, combined with cartoon animation media, was at the high-level.

Keywords: Reading Exercises, Animated Cartoon Media, Tone Marks

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้และพัฒนาความคิดรวมไปถึงการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่ต้องผ่านการเรียนรู้ด้วยการใช้ภาษาเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นภาษาพูดหรือภาษาเขียน การใช้ภาษาอย่างถูกต้องตามหลักเกณฑ์ เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสร้างเสริมบุคลิกภาพของผู้ใช้ภาษาให้น่าเชื่อถือ ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ภาษาไทยจึงต้องเรียนเพื่อการสื่อสารให้สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเลือกใช้คำเรียบเรียงความคิด ความรู้ ใช้ภาษาได้ถูกต้องตามกฎเกณฑ์ทางภาษา ตรงตามความหมาย ถูกต้องตามกาลเทศะ บุคคล และใช้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพลักษณะเฉพาะของภาษาไทยที่สำคัญอย่างหนึ่งคือ ภาษาไทยมีเสียงวรรณยุกต์ ที่มีเสียงสูงต่ำเหมือนเสียงดนตรี เมื่อเปลี่ยนระดับเสียง ความหมายของคำก็เปลี่ยนไป จากความหมายหนึ่งเป็นอีกความหมายหนึ่ง หรือจากความหมายหนึ่งเป็นไม่มี ความหมาย เสียงวรรณยุกต์ในภาษาไทยเป็นเสียงที่มีความสำคัญเท่ากับเสียงพยัญชนะ หรือเสียงสระ

การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในปัจจุบันมักจะพบปัญหาได้บ่อยครั้งทั้งทักษะการอ่าน และการเขียน โดยเฉพาะปัญหาการผันวรรณยุกต์ ซึ่งมีสาเหตุมาจากผู้เรียนออกเสียงวรรณยุกต์ตามรูปวรรณยุกต์ที่ปรากฏ ซึ่งนับว่าเป็นความเข้าใจที่ผิด คำในภาษาไทยนั้นอาจจะมียุบและเสียงวรรณยุกต์ตรงกันหรือไม่ตรงกันก็ได้ ขึ้นอยู่กับพยัญชนะต้นว่าเป็นอักษรสูง อักษรกลาง หรือ อักษรต่ำ และเป็นคำเป็นหรือคำตาย จึงทำให้ผู้เรียนมีปัญหาในเรื่องการอ่านและการเขียนวรรณยุกต์ การอ่านและการผันวรรณยุกต์ให้ถูกต้องตามอักขรวิธีจึงเป็นเรื่องสำคัญ ที่ควรฝึกฝนเพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญ เนื่องจากเสียงสูงต่ำของคำในภาษาไทยแสดงความหมายของคำด้วย หากใช้รูปวรรณยุกต์ผิด นอกจากจะทำให้เสียงของคำผิดแล้ว ยังทำให้ความหมายของคำผิดไปด้วย ซึ่งเป็นเรื่องที่ค่อนข้างซับซ้อนในการสอนให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับรูปและเสียงวรรณยุกต์ ด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้นักเรียนเกิดทัศนคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยว่าเป็นเรื่องที่ยาก น่าเบื่อหน่าย ส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยต่ำ ครูผู้สอนจึงควรสร้างแบบฝึกการผันวรรณยุกต์ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนอย่างเพียงพอ โดยเฉพาะแบบฝึกทักษะการอ่านสำหรับผู้เรียนระดับพื้นฐาน ให้เข้าใจในหลักการผันวรรณยุกต์อันจะเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการเรียนภาษาไทยในระดับที่สูงขึ้น

แบบฝึกเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยเสริมทักษะทางการใช้ภาษา ทั้งการอ่านและการเขียน เป็นสิ่งที่ช่วยขยายโอกาสให้ผู้เรียนได้เพิ่มพูนประสบการณ์ในการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดความชำนาญในการใช้ทักษะนั้น ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว (ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ, 2550) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกทักษะไว้ว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นในการแก้ปัญหาและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ การใช้แบบฝึกอ่านช่วยส่งเสริมการฝึกทักษะอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านจริง ฝึกทำซ้ำ และสะท้อนความเข้าใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (Thorndike, 1932) ในทฤษฎีการลองผิดลองถูก (Trial and Error) และกฎแห่งการฝึกฝน (Law of Exercise) ที่ระบุว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการฝึกฝนซ้ำ ๆ และการได้รับผลสะท้อนกลับ (feedback) อย่างเหมาะสม นอกจากนี้แบบฝึกอ่านยังช่วยพัฒนาทักษะการประมวลผลภาษาและการสร้างความหมายในระดับลึก

ปัจจุบัน เทคโนโลยีได้พัฒนาอย่างรวดเร็วและหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นด้านการแพทย์ การเกษตร หรือการศึกษา โดยเฉพาะเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน หนึ่งในเทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายคือ “แอนิเมชัน” (Animation) ซึ่งเป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวจากกราฟิกด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหาให้เข้าใจง่ายและน่าสนใจยิ่งขึ้น แอนิเมชันมีคุณสมบัติที่ช่วยเสริมประสิทธิภาพในการเรียนรู้ เช่น สีสันที่ดึงดูด ความเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ และเสียงประกอบที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและการจดจำข้อมูลของผู้เรียน ซึ่งช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ (motivation to learn) ตามแนวคิดของ (Malone & Lepper, 1987) ที่เสนอว่า ความสนุกสนาน ความท้าทาย และความมีเป้าหมายชัดเจน เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้นโดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีความสนใจในสื่อการ์ตูนและภาพเคลื่อนไหวเป็นพิเศษ ผลการวิจัยจากหลายแหล่งชี้ให้เห็นว่า สื่อแอนิเมชันสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้ในทุกระดับชั้น โดยช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น เนื่องจากมนุษย์มีแนวโน้มในการจดจำภาพได้ดีกว่าข้อความหรือตัวเลข ดังนั้น การประยุกต์ใช้แอนิเมชันในกระบวนการเรียนการสอนจึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการพัฒนาการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองกลาง อำเภอ โชคชัย จังหวัดนครราชสีมา เป็นระยะเวลา 2 ปี พบว่าจะแนบเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยปีการศึกษา 2566 มี ค่าเฉลี่ยลดลงร้อยละ 0.28 เมื่อเทียบกับปีการศึกษา 2565 จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 ในแต่ละปีการศึกษา ได้พบปัญหาว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีปัญหาเรื่องการผันวรรณยุกต์ ผู้เรียนส่วนใหญ่อ่านผัน วรรณยุกต์ผิด ทำให้ให้นักเรียนอ่านและเขียนคำไม่ถูกต้อง อีกทั้งยังใช้คำที่ผิดความหมาย การออกเสียงที่ผิด ย่อมทำให้นักเรียน เรียนไม่สามารถใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้ถูกต้องปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบกับผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาอื่น เพราะภาษาไทยเป็น พื้นฐานของการเรียนในทุกวิชา มีงานวิจัยจำนวนไม่น้อยที่มุ่งเน้นการพัฒนาแบบฝึกทักษะและสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อ ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านต่าง ๆ ของนักเรียน แต่เมื่อพิจารณาในเชิงลึกกลับพบว่า งานวิจัยที่มุ่งเน้นการบูรณาการ ระหว่างแบบฝึกทักษะ กับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ที่มีความเชื่อมโยงทั้งในด้านเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้สอดคล้องกันนั้น ยังไม่ปรากฏให้เห็นอย่างแพร่หลายในวงวิชาการ งานวิจัยที่มีอยู่ส่วนใหญ่เน้นการใช้แบบฝึกในรูปแบบเดิม ซึ่งอาจยังไม่ตอบสนอง ต่อความสนใจของผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่มีแนวโน้มให้ความสนใจกับสื่อที่มีความเคลื่อนไหว มีสีสัน และกระตุ้นการมีส่วนร่วมได้ ดีกว่า ในขณะที่งานวิจัยด้านการใช้สื่อแอนิเมชันในการเรียนการสอนที่มีอยู่ ก็มุ่งเน้นเฉพาะด้านความบันเทิงหรือใช้เพียงเพื่ออธิบาย เนื้อหาในเชิงความรู้เบื้องต้นเท่านั้น มิได้ออกแบบให้สอดคล้องกับกระบวนการฝึกปฏิบัติของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาแบบฝึกทักษะการผันวรรณยุกต์ โดยบูรณาการร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับ แบบฝึก เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมทั้งในด้านสาระทางภาษาและด้านการออกแบบสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจ ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งงานวิจัยนี้จะมีส่วนในเติมเต็มช่องว่างทางวิชาการ ด้วยการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ ทันสมัย และตอบโจทย์การพัฒนาทักษะภาษาไทยได้อย่างลึกซึ้งและมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา ได้อย่างง่ายดายมากยิ่งขึ้น และนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระยะยาว

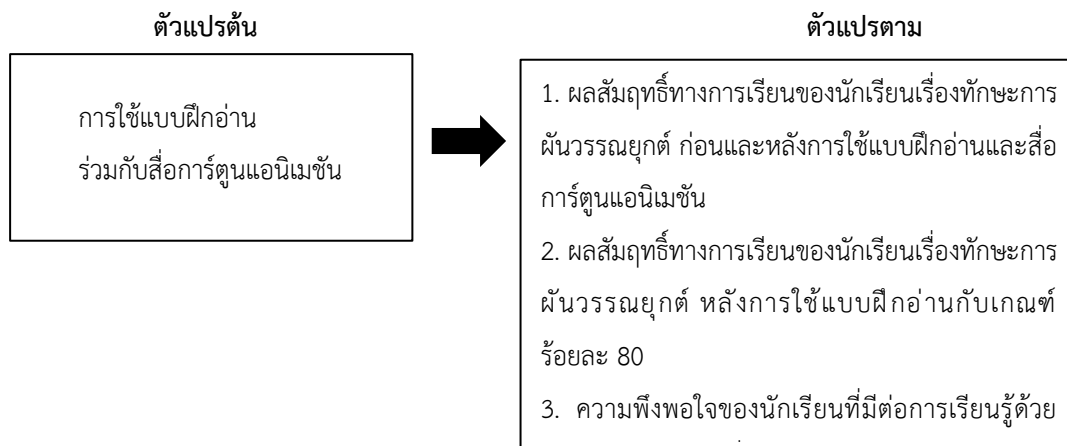
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องทักษะการผันวรรณยุกต์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและ หลังการใช้แบบฝึกอ่านและสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องทักษะการผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้ แบบฝึกอ่าน กับเกณฑ์ร้อยละ 80
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อแบบฝึกอ่าน และสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ ผู้วิจัยพิจารณาเห็นว่า การใช้แบบฝึกอ่านและ การใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อประกอบการสอนที่มีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้เรียน และสามารถทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะ การอ่านผันวรรณยุกต์ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทยสูงขึ้น

ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ ดังภาพ



สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องทักษะการผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องทักษะการผันวรรณยุกต์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้แบบฝึกอ่านและสื่อการ์ตูนแอนิเมชันสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในศูนย์เครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาโชคชัย 3 ทั้ง 11 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านคลองกลาง โรงเรียนบ้านท่าตะเคียน โรงเรียนวัดกุดสวาย โรงเรียนบ้านกอกวิทยา โรงเรียนบ้านปรางค์ โรงเรียนบ้านท่าลาดขาว โรงเรียนบ้านบึงพระ โรงเรียนบ้านดอน โรงเรียนวัดพะโค โรงเรียนบ้านบึงไทย และโรงเรียนชุมชนพลับพลา จำนวน 91 คน

2. กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองกลาง อ.โชคชัย จ.นครราชสีมา จำนวน 12 คน ได้มาจากสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling)

ตัวแปร

1. ตัวแปรต้น การใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน
2. ตัวแปรตาม
 - 2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการผันวรรณยุกต์ ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน
 - 2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการผันวรรณยุกต์ หลังการใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80
 - 2.3 ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ทำการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 4 ชนิด ได้แก่

1.1 แบบฝึกทักษะการอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การผันวรรณยุกต์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 ชุด ได้แก่ การผันวรรณยุกต์อักษรสูง การผันวรรณยุกต์อักษรกลาง การผันวรรณยุกต์อักษรต่ำ การผันวรรณยุกต์คำเป็น และการผันวรรณยุกต์คำตาย ใช้เวลาสอน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 20 ชั่วโมง

1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วัดความสามารถในการอ่านออกเสียงคำเรื่อง การผันวรรณยุกต์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คำ ใช้เวลา 10 นาที

1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 แผน ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การผันวรรณยุกต์อักษรสูง	จำนวน 4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การผันวรรณยุกต์อักษรกลาง	จำนวน 4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การผันวรรณยุกต์อักษรต่ำ	จำนวน 4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การผันวรรณยุกต์คำเป็น	จำนวน 4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การผันวรรณยุกต์คำตาย	จำนวน 4 ชั่วโมง

1.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 103) จำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก	ให้คะแนน 5 คะแนน
ความคิดเห็นอยู่ในระดับดี	ให้คะแนน 4 คะแนน
ความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง	ให้คะแนน 3 คะแนน
ความคิดเห็นอยู่ในระดับพอใช้	ให้คะแนน 2 คะแนน
ความคิดเห็นอยู่ในระดับต้องปรับปรุง	ให้คะแนน 1 คะแนน

2. เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วัดความสามารถในการอ่านออกเสียงคำ เรื่องการผันวรรณยุกต์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คำ

2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ขั้นตอนการสร้างแบบฝึกอ่านการผันวรรณยุกต์

1.1 ศึกษาทฤษฎี แนวทาง และวิธีการสร้างแบบฝึกอ่าน รวมถึงเกณฑ์การประเมินประสิทธิภาพของแบบฝึกอ่านจากเอกสารทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้

1.3 พิจารณาเนื้อหาจากคู่มือครู หนังสือเรียน และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมในการจัดทำแบบฝึก

1.4 ศึกษารูปแบบของแบบฝึกที่ใช้ร่วมกันระหว่างครูกับนักเรียน โดยเน้นกิจกรรมที่นักเรียนสามารถลงมือปฏิบัติได้ด้วยตนเองภายใต้การดูแลของครู

1.5 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาของแบบฝึก จำนวน 5 ชุด รวมเวลาเรียน 20 ชั่วโมง ให้ครอบคลุมเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1.6 จัดทำต้นฉบับแบบฝึกอ่านการผันวรรณยุกต์ตามโครงสร้างที่กำหนด

1.7 เสนอต้นฉบับแบบฝึกต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา รูปแบบและกิจกรรม พร้อมทั้งปรับปรุงตามคำแนะนำ

1.8 นำแบบฝึกที่ปรับปรุงแล้วเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสมด้านเนื้อหา การออกแบบ และกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

1.9 ปรับปรุงแบบฝึกอีกครั้งตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.10 พิมพ์ต้นฉบับแบบฝึกฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้ในการทดลองสอนกับกลุ่มตัวอย่างตามแผนการวิจัย

2. การสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชันประกอบการใช้แบบฝึกอ่านการผันวรรณยุกต์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.1 ศึกษาหลักการ ทฤษฎี แนวคิด และเทคนิคการผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชันจากเอกสารทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิเคราะห์เนื้อหาในบทเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการผันวรรณยุกต์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และกำหนดขอบเขตเนื้อหาให้กระชับ แบ่งออกเป็น 5 ตอน ได้แก่ การผันวรรณยุกต์อักษรกลาง การผันวรรณยุกต์อักษรสูงการผันวรรณยุกต์อักษรต่ำ การผันวรรณยุกต์คำเป็น และการผันวรรณยุกต์คำตาย

2.3 ออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard) และบทพูด (Script) โดยกำหนดลำดับเหตุการณ์ ตัวละคร ฉาก และเนื้อหาประกอบในแต่ละตอน เพื่อให้การผลิตเป็นไปอย่างมีระบบ

2.4 เสนอ Storyboard และ Script ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบและรับข้อเสนอแนะ จากนั้นปรับปรุงตามคำแนะนำ แล้วจึงดำเนินการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันตามเนื้อหาที่กำหนด

2.5 ส่งสื่อที่พัฒนาแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านประเมินคุณภาพทั้งด้านเนื้อหา ความถูกต้อง และความเหมาะสมของการนำเสนอ ผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 จัดอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

2.6 ปรับปรุงสื่อตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญจนสมบูรณ์ ก่อนนำไปใช้ร่วมกับแบบฝึกอ่านในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง และประเมินผลด้านการเรียนรู้และความพึงพอใจในขั้นตอนถัดไป

3. ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ความสามารถวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงคำ เรื่องการผันวรรณยุกต์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

3.2 กำหนดจุดมุ่งหมายในการพัฒนาแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงคำ เรื่องการผันวรรณยุกต์

3.3 คัดเลือกคำจากบัญชีคำพื้นฐาน และคำในบทเรียนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 50 คำ โดยเป็นคำที่มีการผันวรรณยุกต์ของอักษร 3 หมู่ และคำเป็นคำตาย

3.4 นำคำที่คัดเลือกมาสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงคำ เรื่องการผันวรรณยุกต์ จำนวน 50 คำ จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เคยเรียนเรื่องนี้มาแล้ว และนำมาตรวจให้คะแนน

3.5 บันทึกผลคะแนนการทดลอง แล้ววิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาคุณภาพด้านความยากง่ายรายข้อ โดยใช้เทคนิค 25% มีเกณฑ์การพิจารณาความยากง่ายของข้อสอบโดยดัชนีค่าความยากง่าย คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย 0.20 – 0.80 จำนวน 30 คำ เพื่อนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง

3.6 คัดเลือกคำที่เข้าเกณฑ์ จำนวน 30 คำ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้ในการทดสอบจริงก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 12 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

4. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

- 4.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
- 4.2 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง การผันวรรณยุกต์
- 4.3 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องการผันวรรณยุกต์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้
- 4.4 กลุ่มสาระการเรียนรู้/รหัสวิชา/ระดับชั้นที่สอน/ภาคเรียน/ปีการศึกษา/สาระการเรียนรู้/ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้/เวลาที่ใช้
- 4.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 แผน ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การผันวรรณยุกต์อักษรสูง	จำนวน 4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การผันวรรณยุกต์อักษรกลาง	จำนวน 4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การผันวรรณยุกต์อักษรต่ำ	จำนวน 4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การผันวรรณยุกต์คำเป็น	จำนวน 4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การผันวรรณยุกต์คำตาย	จำนวน 4 ชั่วโมง

- 4.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ แล้วจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ตรวจสอบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ของลิเคิร์ท (Likert) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
- ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย 4.82 มีความเหมาะสมระดับ มากที่สุด

- 4.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบพิจารณาอีกครั้ง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เรียบร้อยแล้วเพื่อนำไปใช้ในการศึกษาค้นคว้ากับกลุ่มตัวอย่าง

5. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

- 5.1 ศึกษาหลักการสร้างแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) และเกณฑ์การแปลผลจากแนวทางของ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 68)
- 5.2 ออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ
- 5.3 เสนอแบบสอบถามฉบับร่างต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและภาษาที่ใช้
- 5.4 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบ 5 ระดับ ได้แก่
 - 5 = พึงพอใจมากที่สุด
 - 4 = พึงพอใจมาก
 - 3 = พึงพอใจปานกลาง
 - 2 = พึงพอใจน้อย และ 1 = พึงพอใจน้อยที่สุด

5.5 ส่งแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความชัดเจน และความเหมาะสมของข้อคำถาม

5.6 ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถามโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item-Objective Congruence) โดยเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

5.7 ปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

5.8 ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามฉบับสุดท้าย และจัดพิมพ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ทดลองใช้เครื่องมือเบื้องต้น กับนักเรียนจากโรงเรียนในศูนย์เครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาโชคชัย 3 เพื่อประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือ

2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำที่เกี่ยวข้องกับการผันวรรณยุกต์ จำนวน 30 คำ ใช้เวลา 10 นาที

3. จัดการเรียนการสอน โดยใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 5 ชุด รวมเวลา 20 ชั่วโมง ตามลำดับเนื้อหา

4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบเดิม จำนวน 30 คำ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน

5. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกและสื่อแอนิเมชัน โดยใช้แบบสอบถามจำนวน 10 ข้อ ใช้เวลาประมาณ 10 นาที (ครูเป็นผู้อ่านคำถาม)

6. วิเคราะห์ผลข้อมูลทางสถิติ จากคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) แบบทดสอบย่อยหลังเรียน และ แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

7. วิเคราะห์ผลแบบสอบถามความพึงพอใจ ด้วยสถิติเชิงพรรณนาเพื่อสรุประดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

1. นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการผันวรรณยุกต์ มาวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. วิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกอ่านการผันวรรณยุกต์ ร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ยร้อยละ t-test

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน ของ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 68-76)

ที่มีต่อการเรียนโดยใช้แบบฝึกอ่านการผันวรรณยุกต์ร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกำหนดแปลผลคะแนนตามระดับความพึงพอใจต่อการเรียน 5 ระดับ โดยปรับปรุงจากเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของกลุ่มของ ดังนี้

ความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.51-5.00

ความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 3.51-4.50

ความพึงพอใจปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.51-3.50

ความพึงพอใจน้อย มีค่าเฉลี่ย 1.51-2.50

ความพึงพอใจน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ย 1.00-1.50

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยโดยแบ่งการนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 3 ตอน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน เรื่องทักษะการผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน นำเสนอดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน เรื่องทักษะการผันวรรณยุกต์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน

สภาพการณ์	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	12	30	12.92	3.82	15.24*	.00
หลังเรียน	12	30	25.92	1.78		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.92 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.92 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยผลการเปรียบเทียบพบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลลัพธ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านในเรื่องทักษะการผันวรรณยุกต์ได้อย่างชัดเจน การเพิ่มขึ้นของคะแนนหลังการเรียนแสดงถึงการพัฒนาทางทักษะและความเข้าใจของผู้เรียน ซึ่งเป็นผลมาจากการใช้สื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยเฉพาะสื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่มีลักษณะดึงดูดความสนใจและช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย สอดคล้องกับแนวคิดของ (Bruner, 1966) ที่เสนอว่า ผู้เรียนในวัยเด็กเรียนรู้ได้ดีผ่านสื่อที่มีความเป็นรูปธรรมและมีลักษณะเคลื่อนไหว ซึ่งช่วยกระตุ้นการรับรู้และส่งเสริมการสร้างความหมายในสิ่งที่เรียนรู้ นอกจากนี้ ยังสนับสนุนแนวคิดของ (Mayer, 2001) ในทฤษฎีการเรียนรู้จากสื่อหลายช่องทาง (Multimedia Learning Theory) ซึ่งระบุว่า การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อผู้เรียนได้รับข้อมูลทั้งจากภาพและเสียงไปพร้อมกัน ผลการวิจัยยืนยันว่า การจัดการเรียนรู้ที่ใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพสูง ช่วยพัฒนาทักษะภาษาไทยด้านการผันวรรณยุกต์ได้อย่างเป็นรูปธรรม และควรได้รับการส่งเสริมให้ใช้แพร่หลายในสถานศึกษาระดับประถมศึกษา

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน เรื่องทักษะการผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80 นำเสนอดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน เรื่องทักษะการผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80

สภาพการณ์	N	คะแนน		$\bar{X}$	S.D.	t	p
		คะแนนเต็ม	เต็มร้อยละ 80				
หลังเรียน	12	30	24	25.92	1.78	2.11*	.00

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านในเรื่องทักษะการผันวรรณยุกต์หลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 25.92 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ของ ซึ่งเท่ากับ 24 คะแนน พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลลัพธ์นี้ชี้ให้เห็นว่า แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันมีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนอย่างชัดเจน โดยผู้เรียนสามารถทำคะแนนได้สูงกว่าระดับที่ถือว่าผ่านเกณฑ์ตามมาตรฐานที่กำหนด การที่คะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญแสดงว่า สื่อและกิจกรรมที่ใช้สามารถตอบสนองต่อความสามารถของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตอนที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้ ด้วยแบบฝึกอ่านการผันวรรณยุกต์ร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน นำเสนอดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกอ่านการผันวรรณยุกต์ร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	แบบฝึกอ่านมีคำชี้แจงอย่างชัดเจน เข้าใจง่าย	4.63	0.50	มากที่สุด
2	แบบฝึกอ่านมีภาพประกอบสีสันสวยงามน่าสนใจ	4.81	0.40	มากที่สุด
3	แบบฝึกอ่านมีการเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก	4.63	0.50	มากที่สุด
4	คำที่นำมาใช้ในแบบฝึกอ่าน มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้	4.18	0.60	มาก
5	กิจกรรมในแบบฝึกอ่าน ได้รับความสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้	4.27	0.64	มาก
6	แบบฝึกอ่านสื่อความหมายชัดเจนทั้งภาพและข้อความ	4.63	0.50	มากที่สุด
7	แบบฝึกทักษะมีส่วนช่วยให้นักเรียนสนุกสนานกับการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น	4.72	0.46	มากที่สุด
8	นักเรียนสามารถทบทวนเนื้อหาจากแบบฝึกได้ด้วยตนเอง	4.18	0.60	มาก
9	แบบฝึกอ่านช่วยพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น	4.27	0.64	มาก
10	นักเรียนพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกอ่าน	4.90	0.30	มากที่สุด
	โดยรวม	4.50	0.52	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกอ่านและสื่อการเรียนรู้ในระดับ "มากที่สุด" ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.52) ซึ่งสะท้อนว่านักเรียนรู้สึกว่าการใช้แบบฝึกที่ใช้สามารถตอบสนองต่อความต้องการในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านความชัดเจนของเนื้อหา ความสวยงามน่าสนใจของสื่อประกอบ และการช่วยพัฒนาทักษะภาษาไทย โดยเฉพาะคะแนนในข้อที่ว่า "นักเรียนพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกอ่าน" ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.90$) ยิ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อนี้ นอกจากนี้ แบบฝึกยังช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมความเข้าใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เช่น ในด้านภาพประกอบที่มีสีสันสวยงาม ($\bar{X} = 4.81$) และความง่ายในการเข้าใจเนื้อหา ($\bar{X} = 4.63$) แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบเชิงเทคนิคและการออกแบบมีบทบาทสำคัญต่อความพึงพอใจของนักเรียน โดยรวมแล้ว ผลลัพธ์นี้จึงชี้ชัดว่านักเรียนมีทัศนคติที่ดีและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านแบบฝึกที่จัดทำขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ โดยใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจอภิปรายผลดังนี้

1. จากการใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านผันวรรณยุกต์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานของผู้วิจัย โดยแบบฝึกอ่านทำหน้าที่เสริมสร้างทักษะภาษา ทั้งด้านการอ่านและการเขียน เพิ่มพูนประสบการณ์การเรียนรู้และส่งเสริมความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา ประกอบกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่เป็นลำดับขั้นตอน มีความสอดคล้องกับแบบฝึกและบทบาทของครูกับนักเรียนอย่างเหมาะสม ช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุตามวัตถุประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ผลการวิจัยสอดคล้องกับ ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ (2550) ที่ชี้ว่าแบบฝึกทักษะเป็นสื่อที่เน้นการพัฒนาทักษะ แก้ปัญหาการเรียนรู้ และส่งเสริมเจตคติของผู้เรียน ในด้านการใช้สื่อแอนิเมชัน ยังพบว่าสื่อที่ผลิตด้วยเทคนิคภาพเคลื่อนไหวสามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียน และช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ (ทิตาวีร์ อนันต์ และศิริโรจน์ กุลวงศ์, 2559) ได้ที่ใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ใบโบกใบบัว ส่งเสริมทักษะการอ่านและช่วยกระตุ้นให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เกิดความสนใจในการเรียนภาษาไทยมากยิ่งขึ้น หากนำสื่อการ์ตูนแอนิเมชันมาใช้อย่างต่อเนื่อง จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเพิ่มพูนคำศัพท์ เข้าใจโครงสร้างภาษา และมีแนวโน้มการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านเรื่องทักษะการผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยใช้แบบทดสอบด้านการอ่านออกเสียง จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพ (ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป) สะท้อนให้เห็นว่าแบบฝึกทักษะมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความชำนาญเฉพาะด้านของผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ (ชอนกลีน กาหลง, 2559) ที่พบว่าแบบฝึกทักษะการแก้ปัญหาวัยรุ่นการเทคโนโลยีสารสนเทศช่วยให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญ และการใช้สื่อแอนิเมชันยังสนับสนุนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ทิพย์สุตา ไพรงาม (2565) ที่พบว่าบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันตามหลักพัฒนาสมองช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 82.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกอ่านการผันวรรณยุกต์ร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกอ่านการผันวรรณยุกต์ร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 4.50 เนื่องจากแบบฝึกอ่านการผันวรรณยุกต์ร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ผ่านการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม การจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึก เป็นวิธีการสอนที่สนุกอีกวิธีหนึ่ง เพราะนักเรียนสามารถทบทวนได้ด้วยตนเองเป็นการสร้างแรงจูงใจทางบวก ดังที่ (ธีรารักษ์ ทรงประศาสน์, 2551 : 17) ได้กล่าวว่า แบบฝึกช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เนื่องจากเด็กมีความสามารถทางภาษาแตกต่างกัน การให้เด็กทำแบบฝึกทักษะที่เหมาะสมกับความสามารถจะช่วยให้เด็กประสบความสำเร็จในด้านจิตใจมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ (จิราพร บุตติอ้วน, 2564) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกเสริมทักษะเรื่องมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกเสริมทักษะเรื่องมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมากที่สุด รวมไปถึงการนำสื่อการ์ตูนแอนิเมชันมาพัฒนาเพื่อใช้ร่วมกับแบบฝึกซึ่งนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนอยู่แล้ว จึงสามารถใช้เป็นอุบายกระตุ้นให้นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียนอย่างได้ผล สอดคล้องกับงานวิจัยของ (สุรินทร์ ฉ่ำมาก, 2561) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการ์ตูนแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด



ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ โดยใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกอ่านร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นการสอนโดยเน้นการใช้แบบฝึกและสื่อเทคโนโลยี ครูจึงควรมีการสร้างแรงจูงใจอย่างต่อเนื่อง สม่ำเสมอ และไม่ควบคุมพฤติกรรมของนักเรียนมากเกินไป

1.2 จากการวิจัยพบว่า ผู้วิจัยควรศึกษาเนื้อหารายวิชาว่ามีความเหมาะสมกับการใช้แบบฝึกพร้อมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันหรือไม่ และควรพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้สร้างความสนใจของนักเรียน เพื่อนักเรียนเข้าใจต่อเนื้อหาที่ได้จัดการเรียนการสอนนั้นได้ง่ายขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการวิจัย สามารถพัฒนาแบบฝึกพร้อมกับการ์ตูนแอนิเมชันดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น หรือระดับชั้นอื่นได้ โดยการปรับเนื้อหาและการออกแบบให้เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียนในแต่ละระดับชั้น และแต่ละรายวิชา

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา นาคสกุล. (2556). ระบบเสียงภาษาไทย (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิราพร บุคต้อวัน. (2564). การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะเรื่อง มาตราตัวสะกดกลุ่มสระการเรียนรู้อักษรไทย เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนประโยคของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองบัวงามสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏ สกลนคร.
- ชูศรี วงศ์รัตน. (2550). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. กรุงเทพมหานคร : คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ถวัลย์ มาตจรัส. (2550). นวัตกรรมทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ชารอักษร.
- ทิตาวิรี อนันต์ และศิริรัตน์ กุลวงศ์. (2559). บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการคูณแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ใบโบก ใบบัวสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กรณีศึกษา: โรงเรียนบ้านเขวประตุ. วารสารโครงการวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ, 2(1), 49-59.
- ทิพย์สุตา ไพรงาม. (2565). การพัฒนาบทเรียนการคูณแอนิเมชันโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ธีราภรณ์ ทรงประศาสน์. (2551). การใช้แบบฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการแต่งประโยคสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น.
- วิภาวรรณ แผ้วประสงค์ และบัญญัติ ชำนาญกิจ. (2557). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารวิชาการเครือข่ายบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ, 4(10). 39-52.
- สุรินทร์ ฉ่ำมาก. (2561). การพัฒนาการคูณแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Thorndike, E. L. (1932). *The fundamentals of learning*. Teachers College, Columbia University.