

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียน การ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	
ผู้วิจัย	นางลำลี พรหมทา	ปริญญา ค.ม. (หลักสูตรและการสอน)
กรรมการที่ปรึกษา	ศศ.ดร.สุรทิน นาราภิรมย์ ดร.ประสพสุข ฤทธิเดช	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2553

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเมื่อใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองแปนโนนสูงนาเชือกราษฎร์บำรุง ที่มีต่อการพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน

กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนหนองแปนโนนสูงนาเชือกราษฎร์บำรุง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 ประจำปีการศึกษา 2553 จำนวน 19 คน ได้มาโดยการเลือกแบบสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) โดยวิธีจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ บทเรียนการ์ตูน จำนวน 10 ชุด แผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร จำนวน 10 ชั่วโมง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ แบบสอบถามความพึงพอใจจากความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าดัชนีประสิทธิภาพและค่าดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 89.11 / 90.18 เมื่อเปรียบเทียบกับ เกณฑ์มาตรฐานของ

ประสิทธิภาพ 80 / 80 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูนมีประสิทธิภาพ

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้ การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.31 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 27.05 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้ การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน โดยภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

Research Title: Developing Prathomsueksa III Students' Reading
Comprehension Skills in Thai by Using the Learning
Cycle of Cartoons

Author: Mrs. Samlee Promta **Degree:** M.Ed. (Curriculum and Instruction)

Advisors: Asst. Prof. Dr. Suratin Narapirom Chairperson
Dr. Prasopsuk Rittidej Co-advisor

Rajabhat Maha Sarakham University 2010

ABSTRACT

This research aimed to 1) develop Prathomsueksa III students' reading comprehension Skills in Thai by using the learning cycle of cartoons, 2) compare the students' achievement before and after learning through use of the learning cycle of cartoons, and 3) study the students' satisfaction with developing comprehension skills by using the learning cycle of cartoons.

Subjects for this study were 19 Prathomsueksa III students (3/1) who studied in the first semester of the 2010 academic year at Nongpan Nonesoong Nachuek Ratbamroong School under Karasin Office of Educational Service Area 1. Subjects for this study were obtained through use of simple random sampling; and the instruments used in this study were 10 cartoons lessons, 10 learning cycle-based lesson plans, a 30-item four-choice achievement test, and a questionnaire for studying students' satisfaction with learning through use of the learning cycle-based cartoons. The statistics used in this study were mean, percentage, and standard deviation.

Finding of the study are as follow:

1. The efficiency index of the lesson plans based on learning cycle of cartoons Was 89.11 / 90.18, which was higher than the established 80 /80; indicating that the lesson plans met the criterion and they were efficient.

2. Comparison of the students' achievement before and after learning with the use of the Learning cycle-based cartoon lessons revealed a significant difference at the .01 level between the students' pre-learning achievement ($\bar{X} = 9.31$) and their post-learning score ($\bar{X} = 27.05$).

3. The students' overall satisfaction with leaning though use of the learning-cycle based cartoon lessons was found at the highest level ($\bar{X} = 4.52$).



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY