

การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
Development and Effectiveness of Cartoon Animation Lessons for
Improving Spelling Skills of Primary 4 Students

บดินทร์ พรหมเทพ¹, บัญชา ธรรมบุตร², มาโนช นันทพรหม³
Bodin Promthep¹, Bancha thammabut², Manoch Nantaprom³
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย^{1, 2, 3}
Mahamakut Buddhist University^{1, 2, 3}
bodin.dear2020@gmail.com

Received: 17 February 2026; Revised: 27 February 2026; Accepted: 09 March 2026

บทคัดย่อ

ปัญหาพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนภาษาไทยในระดับประถมศึกษาคือนักเรียนขาดทักษะการอ่านสะกดคำที่ถูกต้อง ซึ่งส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นๆ และการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการนำนวัตกรรมบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันมาใช้เพื่อกระตุ้นความสนใจและช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปได้ง่ายขึ้น การวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน ตามเกณฑ์ 80/80 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านโคกคอน ตำบลบ้านโคก ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน ตัวแปรตาม ได้แก่ คือ ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

ผลวิจัยพบว่า 1) ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนผ่านเกณฑ์โดยเฉลี่ยร้อยละ 88.08 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 2) ผลการศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน ตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้จากการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การอ่านสะกดคำ, พัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ, บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน

ประเภทบทความ: บทความวิจัย

Abstract

Spelling skills are fundamental for Thai language literacy among primary students; however, many students struggle with correct spelling, which hinders their overall academic progress. To address this issue, this research emphasizes the integration of cartoon animation lessons as an innovative instructional tool to enhance student engagement and simplify abstract linguistic concepts into concrete visual learning experiences. The purpose of this research was to develop and evaluate the effectiveness of cartoon animation lessons for improving spelling skills among Grade 4 students. The study had three objectives: (1) to enhance students' spelling skills before and after instruction using cartoon animation lessons, (2) to examine the efficiency of the instructional plan based on the 80/80 criterion, and (3) to investigate students' satisfaction with the learning process. The sample consisted of Grade 4 students at Ban Khok Khon School during the first semester of the 2025 academic year. The independent variable was the use of cartoon animation lessons, while the dependent variable was students' spelling skills. Research instruments included lesson plans and a satisfaction questionnaire, with data analyzed using mean, standard deviation, and percentage. The findings revealed that students' spelling skills averaged 88.08%, exceeding the 80% benchmark. The instructional plan achieved an efficiency index of 1.00, meeting the 80/80 criterion. Furthermore, students' satisfaction with learning through cartoon animation lessons was rated at the highest level. These results indicate that cartoon animation lessons are an effective instructional approach for enhancing spelling skills and fostering positive learning experiences among primary school students.

Keywords: spelling skills, instructional development, cartoon animation lessons

Type of Article: Research Article

บทนำ

การอ่านสะกดคำเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับประถมศึกษา เนื่องจากเป็นรากฐานของการอ่านออกเสียง การเขียน และการสื่อสารที่ถูกต้อง หากนักเรียนไม่สามารถอ่านสะกดคำได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะส่งผลต่อความเข้าใจในการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ และอาจทำให้เกิดปัญหาต่อการเรียนรู้ในระยะยาว ในยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคโลกาภิวัตน์ ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้นักเรียนต้องเผชิญกับข้อมูลมหาศาล การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงต้องปรับเปลี่ยนจากการเน้นท่องจำเพียงเนื้อหา มาเป็นการปลูกฝัง “ทักษะ” ที่จำเป็น โดยเฉพาะทักษะพื้นฐาน 3R ได้แก่ การอ่านออก (Reading), การเขียนได้ (Writing) และการคิดเลขเป็น (Arithmetic) ซึ่ง วิจารณ์ พานิช (2557) ระบุว่า เป็นหัวใจสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้และดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ได้อย่างมีคุณภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แหมมณี (2557) ที่ย้ำว่ารูปแบบการศึกษาแบบดั้งเดิมไม่เพียงพออีกต่อไป ครูผู้สอนจำเป็นต้องใช้นวัตกรรมเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้และทักษะการคิดขั้นสูงควบคู่ไปกับเนื้อหาวิชาหลัก

ในบริบทของการเรียนการสอนภาษาไทย อัจฉรา ชิวพันธ์ (2546) ได้ชี้ให้เห็นว่าการอ่านเป็นทักษะรับสารที่ซับซ้อนและจำเป็นต้องมีการวางรากฐานที่เข้มแข็งตั้งแต่ระดับประถมศึกษา เพื่อให้นักเรียนสามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนและถูกต้องตามหลักภาษา หากพื้นฐานด้านการสะกดคำไม่แข็งแรง ย่อมเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทักษะการเขียนและการสื่อความหมายในอนาคต (จุโร วรศักดิ์โยธิน, 2523) การจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในยุคปัจจุบันจึงมีการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based Learning: BBL) มาประยุกต์ใช้เพื่อกระตุ้นให้สมองทำงานผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing) และอารมณ์ทางบวก ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความจำระยะยาวและเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ (โกวิท ประวาลพุกษ์, 2548; สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2549)

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นนวัตกรรมหลักในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากแอนิเมชันเป็นสื่อมัลติมีเดียที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เห็นเป็นรูปธรรมได้ชัดเจนผ่านภาพเคลื่อนไหวและเสียง ซึ่ง เจียร พานิช (2544) และวิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2554) เห็นพ้องกันว่าสื่อในลักษณะนี้จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ลดช่องว่างความแตกต่างระหว่างบุคคล และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนอย่างซ้ำทวนตามความสามารถของตนเอง

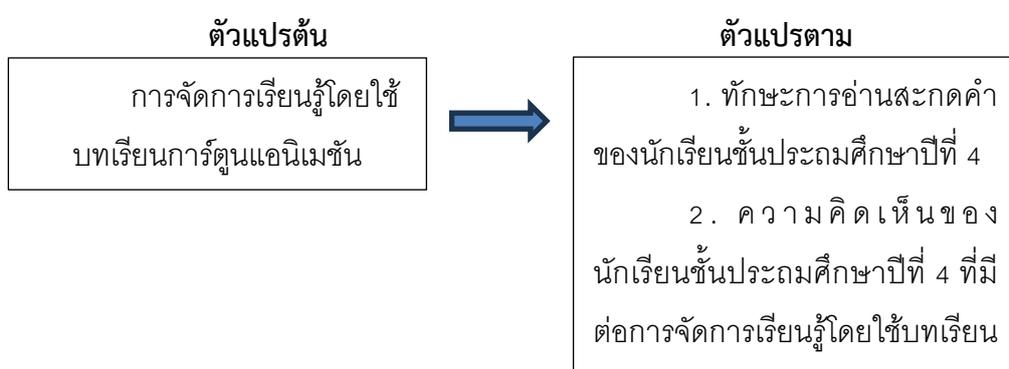
ดังนั้น บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน จึงเป็นนวัตกรรมที่ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้เพื่อเป็นสื่อกลางในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ เนื่องจากแอนิเมชันมีองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว สี สัน และเสียงบรรยายที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนวัยประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี ช่วยเปลี่ยนเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมที่เข้าใจง่าย อีกทั้งยังเป็นสื่อที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและทบทวนได้ตามศักยภาพของตนเอง (Self-paced Learning) ซึ่งจะช่วยลดช่องว่างความแตกต่างระหว่างบุคคล และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน เห็นคุณค่าของการสื่อสารภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน ตามเกณฑ์ 80/80
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดโดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ (Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning) ที่เน้นการรับรู้ข้อมูลผ่านทางตาและหูพร้อมกัน เพื่อลดภาระทางปัญญาและกระตุ้นการจดจำคำสะกด โดยมีตัวแปรดังนี้



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน การดำเนินการวิจัยครอบคลุมขั้นตอนสำคัญ ดังนี้ รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยในชั้นเรียน ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกคอน จำนวน 13 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียน-หลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จากนั้นจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 5 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง และทดสอบหลังเรียน (Post-test) การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D$)	t	p
ทดสอบก่อนเรียน	13	20	10.85	6.12	5.10	.000
ทดสอบหลังเรียน	13	20	17.62	2.43		

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนวัดทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 17.62$, $SD = 2.43$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 10.85$, $SD = 6.12$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเมื่อนักเรียนได้เรียนโดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันแล้ว นักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำสูงขึ้นกว่าเดิม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีทักษะการอ่านสะกดคำหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันสูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน กับเกณฑ์ที่กำหนด มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน กับเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 80

กลุ่มตัวอย่างที่ ได้รับการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ บทเรียนการ์ตูน แอนิเมชัน	จำนวน นักเรียน	เกณฑ์ที่ กำหนด ร้อยละ	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	(S.D)	คะแนน เฉลี่ย ร้อยละ	t	p
	13	80	20	17.62	2.43	88.08	2.39	.02

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 13 คน หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน มีคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 17.62 คิดเป็นร้อยละ 88.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 2.43 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ว่า ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นไปตามเกณฑ์ ร้อยละ 80

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน

รายงาน	\bar{x}	S.D	ระดับความ พึงพอใจ	ลำดับ
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
1. กิจกรรมจากการ์ตูนแอนิเมชันสนุกและน่าสนใจ	4.69	0.48	มากที่สุด	3
2. กิจกรรมช่วยให้เข้าใจการอ่านสะกดคำมากขึ้น	4.85	0.38	มากที่สุด	2
3. ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่	5.00	0.00	มากที่สุด	1
4. กิจกรรมไม่น่าเบื่อ มีความหลากหลาย	4.54	0.66	มากที่สุด	4
รวมด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.77	0.28	มากที่สุด	(1)
ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้				
5. ห้องเรียนมีบรรยากาศสนุกและเป็นกันเอง	4.69	0.48	มากที่สุด	1
6. เพื่อน ๆ ร่วมมือกันเรียนอย่างสนุกสนาน	4.23	0.83	มาก	3
7. ครูให้กำลังใจและดูแลนักเรียนดี	4.62	0.51	มากที่สุด	2
รวมด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้	4.51	0.20	มากที่สุด	(2)
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้				
8. การ์ตูนแอนิเมชันช่วยให้จำการสะกดคำได้ง่ายขึ้น	4.46	0.66	มาก	2
9. ได้ความรู้ใหม่จากบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน	4.62	0.51	มากที่สุด	1
10. สามารถนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.31	0.75	มาก	3
รวมด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้	4.46	0.12	มาก	(3)
รวมทั้งหมด	4.58	0.08	มากที่สุด	

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D = 0.08) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน โดย

เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เป็นลำดับหนึ่ง ($\bar{X} = 4.77, S.D = 0.28$) รองลงมา ได้แก่ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51, S.D = 0.20$) และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับเห็นด้วยมากเป็นลำดับสุดท้าย ($\bar{X} = 4.46, S.D = 0.13$)

การอภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ ดังต่อไปนี้

1. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ว่า ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันสูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผลการวิจัยพบว่าทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในด้านการอ่านสะกดคำ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญต่อการพัฒนาการอ่านออกเสียงและการเขียนในระดับต่อไป การอภิปรายผลนี้สามารถเชื่อมโยงกับทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียของ Mayer (2009) ที่ชี้ว่า การใช้ภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบช่วยให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีกว่าการเรียนรู้ด้วยข้อความเพียงอย่างเดียว อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎี Dual Coding ของ Clark และ Paivio (1991) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้ที่ใช้ทั้งภาพและข้อความจะช่วยให้สมองประมวลผลข้อมูลได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ งานวิจัยในบริบทไทย เช่น สุภัทรา ศรีสุข (2562) พบว่าการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนประถมศึกษา และทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยครั้งนี้ที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านสะกดคำหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจึงไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ แต่ยังสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาทักษะภาษาไทยในระดับประถมศึกษา

2. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน หลังการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นอกจากนี้ เมื่อรวมคะแนนทั้งหมด 20 คะแนนแล้ว พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 17.62 คิดเป็นร้อยละ 88.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D$) เท่ากับ 2.43 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 80 ทั้งนี้ เนื่องจาก แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพและประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด การที่นักเรียนสามารถทำคะแนนได้สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันมีคุณภาพและประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ผลนี้สอดคล้องกับงานของ Moreno และ Mayer (2000) ที่ชี้ว่าการใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีภาพเคลื่อนไหวและเสียงช่วยเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับ Schnotz และ Bannert (2003) ที่อธิบายว่าภาพเคลื่อนไหวช่วยให้ผู้เรียนสร้างแบบจำลองทางจิตที่ชัดเจนขึ้น ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ในบริบทไทย งานวิจัยของ กนกวรรณ แสงทอง (2561) พบว่าการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันช่วยให้ผู้เรียนระดับประถมมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสูงขึ้นและมีความสนใจต่อการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยครั้งนี้ที่นักเรียนสามารถทำคะแนนได้สูงกว่าเกณฑ์

มาตรฐานอย่างชัดเจน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนรู้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งในด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ สะท้อนให้เห็นว่าการใช้สื่อแอนิเมชันช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและกระตุ้นแรงจูงใจ ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Strauss (1980) ที่อธิบายว่าความพึงพอใจของผู้เรียนสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ และยังคงตรงกับ Gillmer (1965) ที่ชี้ว่าการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจและบรรยากาศเชิงบวกจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีความสุขในการเรียนรู้ ดังนั้นการใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นแรงจูงใจ และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกของนักเรียนประถมศึกษา

บทสรุป

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์หลัก 3 ข้อ โดยมีผลสรุปที่สำคัญ ดังนี้ 1) ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ (เปรียบเทียบก่อน-หลังเรียน) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันมีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียน โดยผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ตามเกณฑ์ 80/80 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพและสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียและทฤษฎี Dual Coding ที่เน้นการใช้ภาพและเสียงร่วมกันเพื่อเพิ่มความเข้าใจและการจดจำ นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ทั้งในด้านบรรยากาศ กิจกรรม และประโยชน์ที่ได้รับ สะท้อนว่าการใช้สื่อแอนิเมชันช่วยสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้เชิงรุกของนักเรียนประถมศึกษา ดังนั้น การใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะภาษาไทยขั้นพื้นฐานและสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ ได้ต่อไป

องค์ความรู้ใหม่

การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คือการยืนยันว่าการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานและในด้านความพึงพอใจของผู้เรียนที่อยู่ในระดับมากที่สุด องค์ความรู้ใหม่นี้สะท้อนให้เห็นว่าการบูรณาการสื่อมัลติมีเดีย โดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชัน สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้จริง อีกทั้งยังเป็นการเชื่อมโยงทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียและทฤษฎี Dual Coding เข้ากับการปฏิบัติในห้องเรียนภาษาไทยระดับประถมศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม จึงถือเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถ

นำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยขั้นพื้นฐาน รวมถึงการออกแบบแผนการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ ที่ต้องการเสริมสร้างทักษะพื้นฐานและแรงจูงใจของผู้เรียน



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่

ข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนสามารถนำบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียน โดยเฉพาะในรายวิชาภาษาไทย ทั้งนี้สื่อดังกล่าวสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. สถานศึกษาและผู้บริหารควรสนับสนุนการผลิตและการใช้สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัลที่มีความหลากหลาย เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะด้านภาษาและการอ่านของนักเรียนในระดับชั้นต่าง ๆ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น เกมการศึกษา แอปพลิเคชันหรือสื่อออนไลน์ เพื่อเพิ่มทางเลือกในการจัดการเรียนการสอน

2. ควรมีการศึกษาผลการใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และตรวจสอบความเหมาะสมของสื่อกับช่วงวัยที่แตกต่างกัน

อ้างอิง

- โกวิท ประวาลพุกษ์. (2548). *Brain-Based Learning การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมองและสร้างพหุปัญญา (MI) ด้วยโครงงาน*. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.).
- จุไร วรศักดิ์โยธิน. (2523). *การสร้างคู่มือการสอนเขียนภาษาไทยระดับประกาศนียบัตรวิชาการศึกษา ชั้นสูง* (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เธียร พานิช. (2544). *4 MAT การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสตรี-สฤณีวงศ์.
- วิจารณ์ พานิช. (2557). *การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างไร (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2554). *การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบ Backward Design*. มหาสารคาม: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2554). *นวัตกรรมตามแนวคิดแบบ Backward Design*. กาลสินธุ์: ช้างทอง.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2546). *คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมเล่นประกอบการสอน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2546). *คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมเล่นประกอบการสอน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.