

การพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน
วิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
The Development of Electronic Comic Book for Promoting the Basic
Practical Skill in Chanta Suksa Subject for Grade 1 Students
in Primary School at Srinakharinwirot University :
Prasarnmit Demonstration (Elementary)

พิไลพร หวังทรัพย์ทวี^{1*}, และ ณกฤติ พิศาลสารกิจ²

Pilaiporn Wangsaptawee^{1*}, and Nakrit Pisarnsarakit²

¹⁻²โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม); Srinakharinwirot University Prasarnmit
Demonstration School (Primary), Thailand.

*Corresponding Author; e-mail : pilaiporn.ttt@gmail.com

DOI : 10.14456/jasrru.2025.9

Received : February 25, 2025; Revised : April 10, 2025; Accepted : April 12, 2025

บทคัดย่อ (Abstract)

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐานวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่มีประสิทธิภาพ หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะเป็นสื่อที่นำเสนอในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์บนเว็บไซต์ ประกอบด้วยตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ และวิดีโอที่สนับสนุนทักษะการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานในการใช้อุปกรณ์ โดยกลุ่มทดลองที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มทดลองที่ใช้ในการหาคุณภาพและประสิทธิภาพ จำนวน 42 คน เป็นนักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย ฐานการเรียนรู้รู้แอนิเมชัน ฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร 2) กลุ่มทดลองที่ใช้ในการศึกษาผลการใช้จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ แบบประเมินหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบประเมินทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐาน แบบประเมินชิ้นงาน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การหาประสิทธิภาพ E1/E2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า คุณภาพของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.45) มีประสิทธิภาพ 90.28 / 96.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ส่วนผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า นักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติขั้นพื้นฐานทั้ง 3 ฐานการเรียนรู้ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 2.33$, S.D.= 0.62) และผลการประเมินชิ้นงานของนักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้ทั้ง 3 ฐานการเรียนรู้ มีคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 2.39$, S.D.=0.64) อีกทั้งความพึงพอใจของนักเรียนจากการเรียนผ่านหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 2.45$, S.D. = 0.54)

Citation : Wangsaptawee, P., & Pisarnsarakit, N. (2025). The Development of Electronic Comic Book for Promoting the Basic Practical Skill in Chanta Suksa Subject for Grade 1 Students in Primary School at Srinakharinwirot University : Prasarnmit Demonstration (Elementary). *Journal of Academic Surindra Rajabhat*, 3(2), 29-42.
<https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.9>



คำสำคัญ (Keywords) : หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์, การฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน, ฉันทศึกษา

Abstract

This research aimed to develop and study the effects of using electronic comic books to promote basic practical skill. The Development of Electronic Comic Book for Promoting the Basic Practical Skill in Chanta Suksa Subject for Grade 1 Students in Primary School at Srinakharinwirot University : Prasarnit Demonstration (Elementary). Electronic comic books are media presented in the form of electronic comic books on a website, consisting of letters, graphics, animations, sound effects, and videos demonstrating basic equipment skills. It contains content on the basics of using the device. The experimental group in this study consisted of Grade 1 students at Srinakharinwirot University: Prasarnit Demonstration (Elementary) that divided into two groups: 1) the experimental group for studying the quality and effectiveness which consisted of 42 students who chose to learn in learning stations such as sewing, animation, and cooking; and 2) the experimental group used to study the effects of the implementation, consisting of 30 students. The research tools included the electronic comic book, an evaluation form for the electronic comic book, lesson plans, an evaluation form for basic practical skills, a task evaluation, and a questionnaire on students' satisfaction evaluation. The statistical methods used for data analysis included calculating the E1/E2 efficiency, mean, and standard deviation.

The research findings revealed that the quality of the electronic comic book was excellent ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.45) with an efficiency of 90.28 / 96.28, which was higher than the set criteria of 80/80. As for the use of the electronic comic book, it showed that students demonstrated excellent skills in basic practical activities across all three learning stations ($\bar{x} = 2.33$, S.D.= 0.62). The evaluation of the students' task from the three learning stations also showed excellent overall performance ($\bar{x} = 2.39$, S.D.=0.64). Additionally, the student satisfaction with learning through the electronic comic book was also very high ($\bar{x} = 2.45$, S.D. = 0.54)

Keywords : Electronic comic book, The basic practical skill, Chanta suksa

บทนำ (Introduction)

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ได้นำเอาแนวคิดฉันทศึกษามาใช้ในการพัฒนาศักยภาพของนักเรียน โดยจัดการเรียนการสอนที่มุ่งสู่โรงเรียนพัฒนาการคิด โดยมีเป้าหมายคือ ต้องการให้นักเรียนรู้วิธีเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต อันจะส่งผลต่อไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้และการศึกษาที่ยั่งยืน โรงเรียนได้มีการดำเนินการปรับหลักสูตรและพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ซึ่ง (ดิศกุล ฤทธิ์, 2556) ได้กล่าวถึง การนำแนวคิดฉันทศึกษามาใช้กับการเรียนรู้ด้วยตนเอง มุ่งให้นักเรียนได้เลือกเรียนตามความพอใจโดยไม่มีการบังคับ ได้ค้นพบและพัฒนา

Citation : พิไลพร หวังทรัพย์ทวี, และ ณกฤติ พิศาลสารกิจ. (2568). การพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้น



พื้นฐาน วิชาฉันทศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(2), 29-42. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.9>

ความสามารถในด้านที่ตนเองสนใจ ทำให้เกิดการพึ่งพาตนเองอย่างยั่งยืน ได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่นอย่างมีความสุข จนทำให้ได้นักเรียนที่มีคุณลักษณะ 8 เป็น คือ คิดเป็น พูดเป็น ทำเป็น ผลิตเป็น ขายเป็น ให้เป็น เป็นคนดีมีวัฒนธรรม และเป็นคนมีความสุขเป็นที่พึ่งพาของผู้อื่นได้ ดังนั้นจึงเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการการเรียนรู้เชิงสัมพันธ์สหวิทยาการ บนความสามารถที่แท้จริงไม่ใช่ตามค่านิยม โดยผสมผสานการเรียนรู้สังคม ความรู้เทคโนโลยีและเศรษฐกิจ เน้นพัฒนาทักษะให้เกิดความรู้ความสามารถและพัฒนาตนเอง ในลักษณะรู้ตน รู้สามารถ (Can do School) อันเป็นแนวทางบ่งชี้วิชาชีพของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 และก้าวสู่คนไทย 4.0 ได้อย่างสมบูรณ์

(พิไลพร หวังทรัพย์ทวี, และอุทิศ บำรุงชีพ, 2561). ได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา มีหลักการโดยให้นักเรียนได้เลือกเรียนตามความชอบความสนใจ เรียนผ่านการเล่น และพัฒนาความสามารถของตนเองผ่านกิจกรรมและบูรณาการความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนได้ฝึกคิด ใช้สมอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยมีกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นทักษะพื้นฐาน (Basic) ขั้นทักษะปฏิบัติ (practice) ขั้นสร้างโครงงาน (Project) ขั้นนำเสนอชิ้นงาน (present) ซึ่ง (ทิตินา แคมมณี, 2558) ได้กล่าวถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ ผู้สอนจัดเตรียมเนื้อหาและจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สนองต่อการพัฒนาศักยภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล ดังนั้นเมื่อนักเรียนได้เลือกมุมตามความชอบแล้ว จะทำให้นักเรียนได้ค้นหาและค้นพบพลังอัจฉริยะ ที่มีอยู่ในตัวเอง จากการจัดกิจกรรมในรูปแบบฐานการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้ฝึกทักษะปฏิบัติ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาฉันทศึกษา ภายในศูนย์การเรียนรู้ฉันทศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่ผ่านมา มีการจัดกิจกรรมในรูปแบบฐานการเรียนรู้ 10 ฐานการเรียนรู้ ซึ่งฐานการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ ฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย ฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน และฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร ซึ่งแต่ละฐานการเรียนรู้มีขั้นตอนในการทำงาน และมีทักษะขั้นพื้นฐานในการใช้อุปกรณ์อย่างหลากหลาย ทำให้ต้องสาธิตและแนะนำขั้นตอนในการใช้อุปกรณ์อยู่เสมอ อีกทั้งนักเรียนไม่สามารถเริ่มต้นการทำงานได้ด้วยตนเอง ทำให้ต้องขอความช่วยเหลือจากผู้สอนอยู่เสมอ ซึ่งประกอบกับจำนวนนักเรียนมีมาก ทำให้การช่วยเหลือนักเรียนไม่ทันต่อความต้องการของนักเรียน หากนักเรียนสามารถเริ่มต้นทำงานและใช้อุปกรณ์เครื่องมือต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ก็จะสามารถทำงานได้เสร็จเร็วขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ (พิไลพร หวังทรัพย์ทวี, 2560) ได้มีการแก้ปัญหาโดยการนำคลิปวิดีโอการสาธิตการใช้อุปกรณ์มาช่วยให้นักเรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง แต่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ยาก ประกอบกับไม่ตรงตามเนื้อหาที่นักเรียนต้องการ คุณภาพของคลิปวิดีโอไม่คมชัด อันเนื่องมาจากกระบวนการผลิตคลิปวิดีโอ ดังนั้นหากได้มีการพัฒนาสื่อให้มีคุณภาพเหมาะสมกับเนื้อหา จะช่วยในการกระตุ้นความสนใจและแก้ปัญหาในการทำงานของนักเรียนได้

ปัจจุบันได้มีการนำนวัตกรรมสื่อการเรียนการสอนเข้ามาช่วยในการแก้ปัญหา โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายยิ่งขึ้น และยังเป็นการฝึกทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเรียนรู้ผ่านสื่อได้ด้วยตนเอง (อุทิศ บำรุงชีพ, 2566) ซึ่งสื่อดิจิทัลที่กำลังได้รับความนิยม และสามารถเข้าถึงได้ง่ายคือ หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ที่นำเสนอได้ทั้งภาพนิ่ง ข้อความตัวละครที่ใช้ในการวาด ถูกออกแบบให้สื่ออารมณ์ ความรู้สึกให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายผ่านทางการดำเนินเรื่องตามการแสดงออกของตัวละคร มีความดึงดูดใจและเหมาะสมกับช่วงวัยของ



ผู้เรียน (ธนภูมิ สุนาถนิชย์กุล, 2565) จะเห็นได้ว่าสื่อดิจิทัลสามารถนำเสนอเนื้อหาและแก้ปัญหาในการฝึกทักษะปฏิบัติ ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจและมีทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐานได้อย่างถูกต้องจนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยตนเอง

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐานวิชาคณิตศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยเรียนจากหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งใช้การ์ตูนในการดำเนินเรื่อง ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะปฏิบัติจากวิถีทัศนศาสตร์การใช้อุปกรณ์ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็ว และยังฝึกให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้ นักเรียนสามารถรู้จักการสืบค้น ค้นคว้าข้อมูลเพื่อพัฒนาความสามารถของตนเองได้ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน วิชาคณิตศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
2. เพื่อศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน วิชาคณิตศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน วิชาคณิตศึกษา มีดังนี้

ฉันทะ เป็นหลักธรรมทางพุทธศาสนาของอิทธิบาท 4 ซึ่งเป็นเหตุหรือเครื่องมือที่นำไปสู่ความสำเร็จ ประกอบด้วย ฉันทะ คือความพอใจ ฉันทะจึงเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาเพื่อการพัฒนาตนหรือต้องการรู้ในสิ่งต่างๆ เพราะถ้ามีฉันทะอยากทำอะไรก็เกิดการเรียนรู้ก็เกิดการเรียนรู้ เมื่อพบปัญหาก็พยายามอย่างไม่ท้อถอย ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดคณิตศึกษาให้นักเรียน มุ่งให้นักเรียนได้เลือกเรียนตามความพอใจ นักเรียนได้เลือกเรียนเอง ซึ่งเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบบูรณาการ ผู้สอนจัดเตรียมเนื้อหาและจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สนองต่อการพัฒนาศักยภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะขั้นพื้นฐานในการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมีความสุข ได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้ฝึกคิด ฝึกแก้ปัญหา สร้างสรรค์ผลงานและทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งมีลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนดังนี้ (พิไลพร หวังทรัพย์ทวี, 2565)

1. ขั้นเตรียมพร้อม (Prepare) การเตรียมความพร้อมให้มีทักษะพื้นฐานในปฏิบัติงาน โดยการ จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการศึกษาค้นคว้า สืบค้นข้อมูลที่สนใจ เลือกขั้นตอนการปฏิบัติงานที่เหมาะสมกับตนเอง จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำงานด้วยตนเอง
2. ขั้นเล่นกับการเรียนรู้ (Play with Learn) การเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมีความสุข ตัดสินใจลงมือปฏิบัติงานที่ชอบ ฝึกทักษะปฏิบัติตามขั้นตอนที่ได้สืบค้นมาจนเกิดความชำนาญ นำไปสู่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงาน และมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น แนะนำขั้นตอนการปฏิบัติงานให้กับเพื่อนได้

Citation : พิไลพร หวังทรัพย์ทวี, และ ณกฤติ พิศาลสารกิจ. (2568). การพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้น



พื้นฐาน วิชาคณิตศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(2), 29-42. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.9>

3. **ขั้นจัดทำโครงการ (Project)** การฝึกทักษะปฏิบัติและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล ตัดสินใจเลือกทำโครงการที่ชอบ แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ วางแผนและลงมือปฏิบัติงาน ทำงานร่วมกับผู้อื่น คิดตัดสินใจประเมินทางเลือกในการแก้ปัญหา ฝึกเป็นความเป็นผู้นำผู้ตาม และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

4. **ขั้นแสดงผลงาน (Present)** นำเสนอผลงานโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เลือกใช้ข้อมูลประกอบการอธิบาย แสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ภูมิใจในผลงานของตนเองและผู้อื่น การจัดกิจกรรมฉันทศึกษาให้กับนักเรียนตามความสนใจในรูปแบบฐานการเรียนรู้ 3 ฐานการเรียนรู้ ได้แก่

1. **ฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย** กิจกรรมที่ฝึกการเป็นนักประดิษฐ์งานฝีมือ หัตถกรรม ฝึกทักษะการใช้อุปกรณ์เย็บปักถักร้อย ในการใช้ไอเดียสร้างสรรค์นำสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัว มาแปลงกายให้เป็นของใช้หรือของตกแต่ง ทำให้ผู้เรียนสามารถจัดการข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น การตัดสินใจเลือกทำงานประดิษฐ์เย็บปักถักร้อย การเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างผลงานด้วยตนเอง ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน นำเสนอความรู้ผลงานของตนเอง รวมทั้งรับฟังความคิดเห็นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

2. **ฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน** กิจกรรมที่ฝึกการสร้างภาพเคลื่อนไหว เกิดจากการใช้ภาพนิ่งจำนวนหลายภาพมาต่อกัน โดยใช้เทคนิค Stop Motion เริ่มตั้งแต่เขียนสตอรี่บอร์ดแบบง่าย เลือกตัวละครสร้างฉาก และกำกับหนังสือให้ออกมาสนุกในสไตล์ของตัวเองตามจินตนาการ ทำให้ผู้เรียนจัดการข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น การตัดสินใจเลือก ขั้นตอนในการสร้างภาพเคลื่อนไหว การเล่าเรื่องโดยการนำภาพนิ่งหลายๆ ภาพที่ต่อเนื่องกันมาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน นำเสนอความรู้ผลงานของตนเอง รวมทั้งรับฟังความคิดเห็นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

3. **ฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร** กิจกรรมที่ฝึกทักษะการทำอาหาร เรียนรู้ศาสตร์การทำอาหารหรือขนม โดยสอดแทรกหลักทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ การชั่ง ตวง วัด การล้างเช็ดเก็บล้างที่เหมาะสมกับวัย ทำให้ผู้เรียนสามารถจัดการข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น การตัดสินใจเลือกทำอาหาร การเลือกใช้วัตถุดิบและอุปกรณ์ในการประกอบอาหารอย่างง่าย ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการจัดการร้านค้า นำเสนอความรู้ผลงานของตนเอง รับฟังความคิดเห็นคำติชมในรสชาติอาหารและได้ทำงานร่วมกับเพื่อนได้อย่างมีความสุขสนุกสนาน

ทั้งนี้ทำให้ได้ผู้เรียนที่มีคุณลักษณะ 8 เป็น คือ คิดเป็น พุดเป็น ทำเป็น ผลิตเป็น ขายเป็น ใ้เป็น รวมทั้งเป็นคนดีมีวัฒนธรรม และเป็นคนมีความสุข เป็นที่พึ่งพาของผู้อื่น แก้ไขปัญหาได้ (พิไลพร หวังทรัพย์ทวี, 2566) (ดิสสกร กุณธร, 2556)

การพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้ส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน ในการออกแบบได้ผสมผสานแนวคิดหรือทฤษฎีต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ให้เหมาะสมกับลักษณะเนื้อหาและโครงสร้างของเนื้อหา ซึ่งประกอบด้วยตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ดนตรี ซึ่งใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ในการดำเนินเรื่อง ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ จากวิทัศน์การสาธิตการใช้อุปกรณ์ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็ว และยังฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากเทคโนโลยีดิจิทัลซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถรู้จักการสืบค้น ค้นคว้าข้อมูลเพื่อพัฒนาความสามารถของตนเองได้ต่อไปทั้งนี้เพื่อตอบสนองแก่ผู้เรียน ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและก่อให้เกิดประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตได้ (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2561) และ (กำธร บุญเจริญ, 2550)

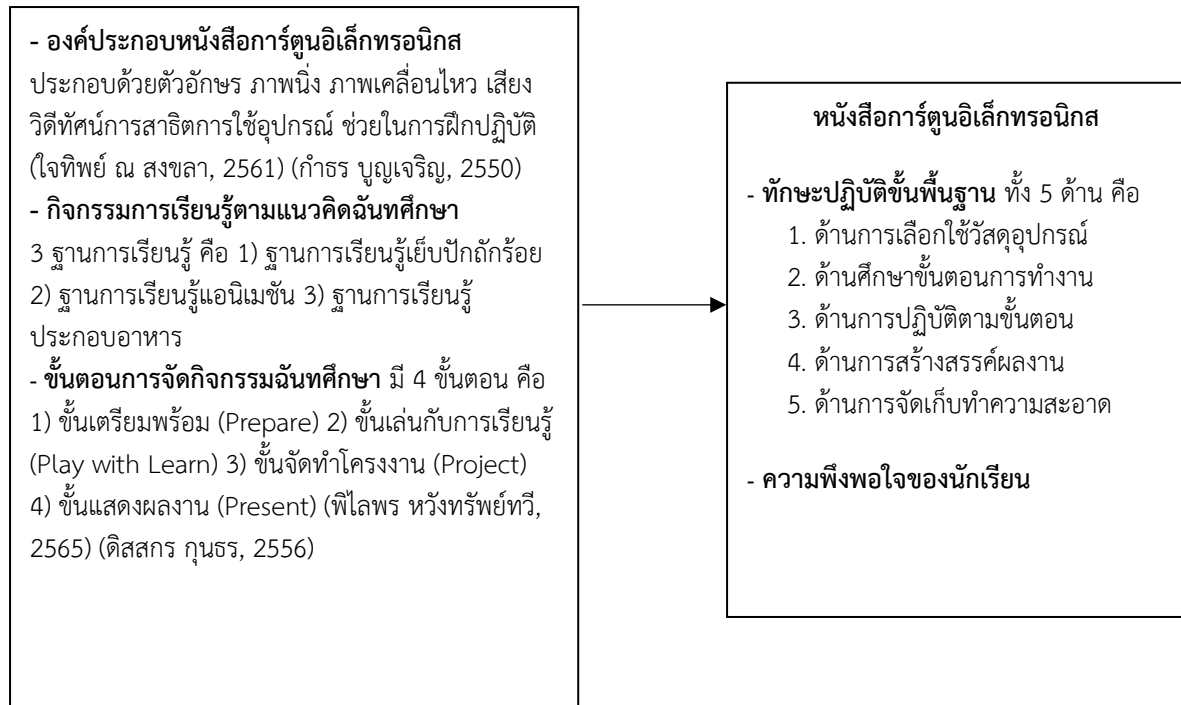
Citation : Wangsaptawee, P., & Pisamsarakit, N. (2025). The Development of Electronic Comic Book for Promoting the Basic Practical Skill in Chanta Suksa Subject for Grade 1 Students in Primary School at Srinakharinwirot University : Prasarnmit Demonstration (Elementary). *Journal of Academic Surindra Rajabhat*, 3(2), 29-42.



<https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.9>

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) (ถ้ามี)

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยตามแนวคิดขององค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน วิชาฉันทศึกษาโดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

ประชากรและกลุ่มทดลอง

1. กลุ่มทดลองที่ใช้ในการพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน วิชาฉันทศึกษา เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 42 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มดังนี้

1) การทดลองแบบเดี่ยว จำนวน 3 คน ได้แก่ นักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย 1 คน ฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน 1 คน และฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร 1 คน

2) การทดลองแบบกลุ่ม จำนวน 9 คน ได้แก่ นักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้เย็บปัก ถักร้อย 3 คน ฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน 3 คน และฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร 3 คน

3) การหาประสิทธิภาพ จำนวน 30 คน ได้แก่ นักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย 10 คน ฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน 10 คน และฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร 10 คน

2. ประชากรและกลุ่มทดลองที่ใช้ในการศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐานวิชาฉันทศึกษา

Citation : พิไลพร หวังทรัพย์ทวี, และ ณกฤติ พิศาลสารกิจ. (2568). การพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้น



พื้นฐาน วิชาฉันทศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(2), 29-42. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.9>

2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 8 ห้องเรียน ๆ ละ 30 คน มีนักเรียนทั้งสิ้น 240 คน

2.2 กลุ่มทดลองที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 2 ห้องเรียน ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนวิชาฉันทะ และเลือกเรียนฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย ฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน และฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร จำนวนฐานละ 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐานวิชาฉันทะศึกษา มีเนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน 3 เรื่อง คือ การใช้อุปกรณ์เย็บปักถักร้อย การสร้างภาพเคลื่อนไหว การทำอาหารอย่างง่าย

2. แบบประเมินหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐานวิชาฉันทะศึกษา มีข้อคำถามของรายการประเมิน 10 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ในการแปลผลดังนี้ 4.51–5.00 หมายถึงมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก 3.51–4.50 หมายถึงมีคุณภาพอยู่ในระดับดี 2.51–3.50 หมายถึงมีคุณภาพพอใช้ 1.51–2.50 หมายถึงมีคุณภาพน้อย 1.00–1.50 มีความคิดเห็นควรปรับปรุง ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า แบบประเมินหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์มีดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

3. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย 2) ฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน 3) ฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร ซึ่งมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องของแผนการสอน เกี่ยวกับด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อดิจิทัล ด้านการวัดและประเมินผลครอบคลุมขั้นตอนการจัดกิจกรรม ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนการจัดการเรียนรู้มีดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.0

4. แบบประเมินทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐาน สร้างแบบประเมินเพื่อพิจารณาความสามารถของนักเรียนตามนิยามปฏิบัติการทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐานทั้ง 5 ด้าน คือ 1) ด้านการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ 2) ด้านศึกษาขั้นตอนการทำงาน 3) ด้านการปฏิบัติตามขั้นตอน 4) ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน 5) ด้านการจัดเก็บทำความสะอาด มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ โดยมีเกณฑ์การแปลผลดังนี้ 2.00-3.00 หมายถึงมีทักษะปฏิบัติในระดับดีมาก 1.00-1.99 คะแนน หมายถึงมีทักษะปฏิบัติในระดับดี และ 0-0.99 คะแนน หมายถึงมีทักษะปฏิบัติในระดับพอใช้ ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐาน มีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.0

5. แบบประเมินชิ้นงาน สร้างแบบประเมินชิ้นงานเพื่อพิจารณาความสามารถของนักเรียนในการสร้างชิ้นงานทั้ง 3 ด้าน คือ 1) ด้านความถูกต้อง 2) ด้านความสมบูรณ์ 3) ด้านตรงต่อเวลา มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ โดยมีเกณฑ์การแปลผลดังนี้ 2.00-3.00 คะแนน หมายถึงชิ้นงานมีคุณภาพในระดับดีมาก 1.00-1.99 คะแนน หมายถึงชิ้นงานมีคุณภาพในระดับดี 0-0.99 คะแนน หมายถึงชิ้นงานมีคุณภาพในระดับพอใช้ ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่าแบบประเมินชิ้นงานมีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.0



6. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน สร้างแบบประเมินเพื่อพิจารณาความพึงพอใจของนักเรียนมี ข้อคำถาม 10 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ โดยมีเกณฑ์การแปลผลดังนี้ 2.00-3.00 คะแนน หมายถึงมีความพึงพอใจในระดับมาก 1.00-1.99 คะแนน หมายถึงมีความพึงพอใจในระดับปานกลาง 0-0.99 คะแนน หมายถึงมีความพึงพอใจในระดับน้อย ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนมีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.0

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยทดลองใช้จริงกับกลุ่มทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ดำเนินการขอจริยธรรมในมนุษย์ ในการทดลองกับนักเรียน หลายเลขรับรองโครงการวิจัย SWUEC-672447 ณ วันที่ 16 สิงหาคม 2567 จัดเตรียมห้องเรียนสถานที่ และจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ จัดเตรียมสื่อวัสดุอุปกรณ์

2. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม ซึ่งเป็นนักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย 10 คน ฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน 10 คน ฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร 10 คนระหว่างเดือนตุลาคม 2567 – พฤศจิกายน 2567 ใช้เวลาในทดลอง 4 สัปดาห์ ๆ ละ 1 คาบ รวมทั้งสิ้น 4 คาบ

3. แต่ละฐานการเรียนรู้ปฏิบัติตามการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4. เมื่อเรียนจบแต่ละเรื่องแล้ว ในระหว่างทำกิจกรรมประเมินทักษะปฏิบัติ และประเมินชิ้นงาน นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ผลทางสถิติ

5. จากนั้นให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ และนำข้อมูลที่ได้วิเคราะห์ผลทางสถิติ

ผลการวิจัย (Research Results)

1. ผลการพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน วิชาฉันทศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) พบว่า หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์มีเนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติ ขั้นพื้นฐานการใช้อุปกรณ์เย็บปักถักร้อย การสร้างภาพเคลื่อนไหว และการทำอาหารหรือขนมอย่างง่าย ซึ่งหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะเป็นหนังสืออยู่บนเว็บไซต์ ประกอบด้วย 1) ข้อความ ใช้ในการอธิบายขั้นตอนการทำงาน 2) ภาพกราฟิก นำเสนอภาพและตัวอักษรที่สื่อความหมายได้ตรงตามเนื้อหา 3) วิดีโอ ใช้ในการนำเสนอเนื้อหาสาธิตขั้นตอนพื้นฐานในการฝึกปฏิบัติ สามารถดูซ้ำได้หลายครั้ง สามารถแสดงผลได้ในทุกอุปกรณ์ 4) เสียงประกอบ นำเสนอเสียงมีความสอดคล้องกับเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง ทั้งนี้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังช่วยลดระยะเวลาในการเรียนการสอน และเป็นแนวทางในการฝึกขั้นตอนพื้นฐานในการฝึกปฏิบัติด้วยตนเองผ่านเว็บไซต์ ดังมีผลการพัฒนาดังนี้

1.1 ผลการหาคุณภาพหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐานพบว่าความคิดเห็นโดยรวมของผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.45) มีข้อเสนอแนะปรับปรุงภาพการ์ตูนบางภาพให้สอดคล้องกับเนื้อหา และจัดลำดับการดำเนินเรื่องให้เหมาะสมกับขั้นตอนการใช้อุปกรณ์ รวมถึงระยะเวลาในการนำเสนอไม่ควรยาวเกินความสนใจของนักเรียนในวัยนี้

1.2 ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน ผลปรากฏดังตารางที่ 1

Citation : พิไลพร หวังทรัพย์ทวี, และ ณกฤติ พิศาลสารกิจ. (2568). การพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้น



พื้นฐาน วิชาฉันทศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(2), 29-42. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.9>

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน (n=30)

	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ E_1/E_2
ทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐานระหว่างเรียน	15	12.2	1.13	81.33	81.33 / 86.00
ทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐานหลังเรียน	15	12.9	1.18	86.00	

จากตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน มีประสิทธิภาพ 81.33 / 86.00 สรุปได้ว่า หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 สามารถนำไปใช้ได้จริงต่อไป

2. การใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

2.1 ผลการประเมินทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐาน ของนักเรียนจากการเรียนผ่านหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐาน ของนักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย (n=10) ฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน (n=10) ฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร (n=10)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับทักษะปฏิบัติ
1 ฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย	2.38	0.58	ดีมาก
2 ฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน	2.30	0.69	ดีมาก
3 ฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร	2.33	0.61	ดีมาก
รวม	2.33	0.62	ดีมาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐานทั้ง 5 ด้าน 1) ด้านการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ 2) ด้านการศึกษาขั้นตอนการทำงาน 3) ด้านการปฏิบัติตามขั้นตอน 4) ด้านการสร้างสรรค์ชิ้นงาน 5) ด้านการจัดเก็บทำความสะอาด ของนักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย มีคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 2.38$, S.D.=0.58) ส่วนนักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน มีคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 2.30$, S.D.=0.69) และนักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร มีคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 2.33$, S.D.=0.61) ซึ่งเป็นผลมาจากหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ที่มีวิดีโอสาธิตขั้นตอนการสร้างชิ้นงานตั้งแต่ขั้นเริ่มต้นจนจบกระบวนการ จึงทำให้นักเรียนมีทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐานในการทำงาน



2.2 ผลการประเมินชิ้นงาน ของนักเรียนจากการเรียนผ่านหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินชิ้นงาน ของนักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย (n=10) ฐาน การเรียนรู้แอนิเมชัน (n=10) ฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร (n=10)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพชิ้นงาน
1 ฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย	2.63	0.52	ดีมาก
2 ฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน	2.28	0.68	ดีมาก
3 ฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร	2.28	0.74	ดีมาก
รวม	2.39	0.64	ดีมาก

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินชิ้นงานทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความถูกต้อง 2) ด้านความสมบูรณ์ 3) ด้านการตรงต่อเวลา ของนักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย มีคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 2.63$, S.D.=0.52) ส่วนนักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน คะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 2.28$, S.D.=0.68) และนักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร มีคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 2.28$, S.D.=0.74) ซึ่งเป็นผลมาจากนักเรียนมีทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐานและสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ จึงทำให้นักเรียนทำงานได้ถูกต้องและแล้วเสร็จทันเวลา

2.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนผ่านหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนผ่านหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (N=30)

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. สื่อมีความสวยงาม	2.57	0.57	มาก
2. ช่วยลดระยะเวลาการเรียนรู้	2.70	0.47	มาก
3. ดึงดูดความสนใจ	2.53	0.51	มาก
4. ภาพเหมาะสมสวยงาม	2.33	0.48	มาก
5. วิดีโอมีความชัดเจน	2.37	0.56	มาก
6. ช่วยฝึกปฏิบัติได้	2.60	0.50	มาก
7. ตัวอักษรอ่านง่าย ชัดเจน	2.37	0.61	มาก
8. เสียงประกอบชัดเจน	2.47	0.57	มาก
9. เข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น	2.30	0.53	มาก
10. ใช้งานง่าย	2.27	0.58	มาก
เฉลี่ยรวม	2.45	0.54	มาก

Citation : พิไลพร หวังทรัพย์ทวี, และ ณกฤติ พิศาลสารกิจ. (2568). การพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้น



พื้นฐาน วิชาฉันทศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่าย ประถม). วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(2), 29-42. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.9>

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนผ่านหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์พบว่า ความคิดเห็นโดยรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 2.45$, S.D. = 0.54) มีข้อเสนอแนะ วิดีโอควรมีขนาดใหญ่เต็มจอ การเปิดเว็บไซต์ต้องใช้เวลา

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

1. พัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน วิชาฉันทศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) พบว่า มีคุณภาพในระดับดีมาก หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์มีประสิทธิภาพ 81.33 / 86.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ทั้งนี้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ใช้การ์ตูนในการดำเนินเรื่อง ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจากวิธีทัศนศาสตร์การใช้อุปกรณ์ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น และทำให้นักเรียนสามารถรู้จักการสืบค้น ค้นคว้าข้อมูลเพื่อพัฒนาความสามารถของตนเอง อาจเป็นเพราะได้ถูกออกแบบและวางแผนการสร้างอย่างเป็นขั้นตอนและได้ดำเนินการหาคุณภาพและหาประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ซึ่งสอดคล้องกับ (ธนภูมิ สุนาวนิชย์กุล และคณะ, 2565) ที่ได้พัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ตามหลักการใช้สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้นำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ไปตรวจสอบด้านเนื้อหาและด้านสื่อ และนำข้อเสนอแนะมาดำเนินการปรับปรุงแก้ไขหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ให้มีความเหมาะสม และพร้อมใช้งานมากที่สุด และยังสอดคล้องกับ (दारदा विरपन्थ, 2562) ที่ได้พัฒนากาตูนแอนิเมชัน เรื่อง การลดภาวะโลกร้อน ซึ่งการ์ตูนเป็นภาพวาดที่แสดงถึงเรื่องราวทำให้ทราบเนื้อหา สนุกสนานเพลิดเพลินและขบขัน ช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราวได้ดีกว่าการใช้ภาษาอย่างเดียวและเพิ่มทักษะการอ่านไปในตัวด้วย ดังนั้นหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ สามารถนำเสนอเนื้อหาและแก้ปัญหาในการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน เป็นการตูนที่มีภาพและตัวอักษร สามารถเปิดอ่านและเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านคอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต ยังจะส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจและมีทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง จนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยตนเอง

2. ผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน วิชาฉันทศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) พบว่า นักเรียนเลือกเรียนฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย ฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน ฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร แสดงให้เห็นว่า นักเรียน 3 กลุ่มนี้มีทักษะในการปฏิบัติขั้นพื้นฐานอยู่ในระดับดีมาก และผลการประเมินชิ้นงานของนักเรียนที่เลือกเรียนฐานการเรียนรู้เย็บปักถักร้อย ฐานการเรียนรู้แอนิเมชัน ฐานการเรียนรู้ประกอบอาหาร แสดงให้เห็นว่า นักเรียน 3 กลุ่มนี้มีคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ส่วนความพึงพอใจของนักเรียนจากการเรียนผ่านหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องมาจาก หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐานให้กับนักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ (ชนากานต์ เพชรประสิทธิ์, 2552) ที่ศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องภาวะโลกร้อน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นผลมาจาก หนังสือการ์ตูนมีภาพประกอบ และคำบรรยายสั้นๆ อีกทั้งเป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่าย เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา มีคุณค่าต่อการเรียนการสอน ช่วยสร้างความสนใจจากภาพ สี



และการจัดรูปเล่ม ซึ่งสอดคล้องกับ (สมนา ปาละรัตน์, และคณะ, 2560) ที่ได้พัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง หม้อข้าวหม้อแกงลิง เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เรียนผ่านสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ดังนั้นจากการศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน วิชาฉันทศึกษา ทำให้พบว่า หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน และยังเป็นประโยชน์ต่อการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน ในเนื้อหาที่มีขั้นตอนที่เข้าใจยาก และยังทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว และฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลาอีกด้วย

ความรู้ใหม่ (New Knowledge) (ถ้ามี)

หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน วิชาฉันทศึกษา ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจและมีทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐานได้อย่างถูกต้องจนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยตนเอง ซึ่งได้เรียนรู้จากการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐานวิชาฉันทศึกษาผ่านสื่อมัลติมีเดีย ภาพการ์ตูนช่อง ที่มีตัวอักษรและเสียง สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านคอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐาน ยังจะส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจและมีทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐานได้อย่างถูกต้องจนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยตนเอง นำไปใช้ในการเรียนการสอนทั้งระบบ Onsite และ Online และใช้ป็นสื่อดิจิทัลใน website WWW.Chanta education.org ในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ขยายผลต่อให้นักเรียนภายนอกได้เข้าศึกษาหาความรู้ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ฉันทศึกษา อีกทั้งผู้สอนสามารถนำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ไปใช้เป็นเครื่องมือเพื่อจัดการเรียนการสอน เพิ่มประสิทธิภาพด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้สอนสามารถนำขั้นตอนของวิธีการสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เหล่านี้ ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในทุกช่วงชั้นและทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้



ภาพที่ 2 แสดงหน้าเว็บไซต์ หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

Citation : พิไลพร หวังทรัพย์ทวี, และ ณกฤติ พิศาลสารกิจ. (2568). การพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการฝึกปฏิบัติขั้น



พื้นฐาน วิชาฉันทศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(2), 29-42. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.9>

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

1. ควรศึกษาวิจัยและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่นำมาช่วยในการจัดการเรียนรู้ ให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ตอบสนองต่อการค้นพบความสามารถของตนเอง
2. ควรศึกษาวิจัยและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเอง ตามความชอบและความสนใจ

เอกสารอ้างอิง (References)

- ชนากานต์ เพชรประสิทธิ์, และวชิระ อินทร์อุดม. (2552). ผลการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องภาวะโลกร้อนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น. *วารสารคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 32(1), 22-27.
- दारणा วีระพันธ์. (2562). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องการลดภาวะโลกร้อน. *วารสารวิจัยและพัฒนาวิทยาลัยเกษตรกรรมในพระบรมราชูปถัมภ์*, 14(1), 59-71.
- ทีศนา แคมมณี. (2558). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 19). กรุงเทพฯ: บริษัทด้านสุทธาการพิมพ์จำกัด.
- ธนภูมิ สุนาวนิชย์กุล, รัชพล ประดับเวทย์, และนทีรัตน์ พิระพันธ์. (2565). การพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ตามหลักการใช้สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิจัยทางการศึกษา มศว*, 17(2), 143-157.
- พิไลพร หวังทรัพย์ทวี, และอุทิศ บำรุงชีพ. (2561). ฉันทศึกษาแนววัตกรรมการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุกผ่านการเล่นอย่างสุขใจของเด็กไทยยุค 4.0. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 29(3), 14-31.
- พิไลพร หวังทรัพย์ทวี. (2565). การพัฒนารูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 7(12), 520-536.
- สุนนา ปาณะรัตน์, หทัยรัตน์บุญเนตร, และอรสา ไชยสองแก้ว. (2560). การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องหม้อข้าวหม้อแกงลิง เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้. *วารสารวิจัยราชชมงคลกรุงเทพ*, 11(2), 62-68.
- อุทิศ บำรุงชีพ. (2566). *นวัตกรรมสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้สู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล*. ชลบุรี: ชลบุรีการพิมพ์.



