

ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคภาพการ์ตูนที่มีต่อความสามารถในการเขียนตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

THE EFFECTS OF PROBLEM-BASED LEARNING BY USING CARTOON PICTURE TECHNIQUE TOWARD AN ABILITY OF WRITING THROUGH IMAGINATION OF GRADE 5 STUDENTS

พิมพลอย สุโพธิ์^{1*} และ ศศิพงษ์ ศรีสวัสดิ์²

PIMPLOY SUPO^{1*} and SASIPONG SRISAWAT²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนตามจินตนาการ ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคภาพการ์ตูน 2) ศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคภาพการ์ตูน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนวังสะพุง ปีการศึกษา 2567 จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ ได้มาด้วยวิธีการประเมินความเหมาะสมของเนื้อหา กับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.31 ระดับมาก การจัดการเรียนรู้การวัดและประเมินผล โดยใช้แบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และแบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบทีแบบไม่อิสระ (T-test for Dependent Sample)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าว มีคะแนนความสามารถในการเขียนตามจินตนาการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.60 อยู่ในระดับเห็นด้วย

คำสำคัญ : การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ; ภาพการ์ตูน ; การเขียนตามจินตนาการ ; เจตคติของนักเรียน

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, Master of Education Program in Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University.

² รองศาสตราจารย์ อาจารย์ที่ปรึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, Associate Professor, Udon Thani Rajabhat University.

* Corresponding Author, Email: Ploywiploy@hotmail.com

Received: Oct 15, 2025, Revised: Nov 26, 2025, Accepted: Dec 2, 2025

ABSTRACT

The objectives of this study were 1) to compare the ability of imaginative writing before and after using problem-based learning by using cartoon picture technique 2) to study the attitudes of problem-based learning by using cartoon pictures of fifth grade students. The sample for this study were 35 fifth grade students from Chumchon Wangsaphung School, academic year 2024 by applying the Cluster Random Sampling. The research tools were the mean score for lesson plan assessment was 4.31 which was in the high level. The Index of Item-Objective Congruence (IOC) for Learning Assessment by 5-level rating scale and attitude assessment was 1.00 Statistics used in data analysis were arithmetic mean, standard deviation and dependent sample T-test.

The findings indicated that 1) the p-value of fifth grade students post-test for the ability of imaginative writing before and after using problem-based learning by using cartoon picture technique was more than .05 statistical significance which was higher than the pre-test. 2) The overall attitudes toward this study showed agreement on positive assessment questions and disagreement on negative assessment questions

Keywords: Problem-Based Learning ; Cartoon Illustration ; Imaginative Writing ; Students Attitude

บทนำ

การเขียนเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญของมนุษย์ เป็นทักษะที่ใช้ในการสื่อสารเพื่อให้เกิดการสื่อสารที่เข้าใจซึ่งกันและกัน การเขียนจึงมีความสัมพันธ์และมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวัน ดังที่จารุณี วรรณศิริกุล (2564: 11) กล่าวว่า “การเขียน” เป็นทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างหนึ่งในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก อารมณ์ และเรื่องราวต่าง ๆ จากผู้เขียนในฐานะผู้ส่งสารโดยใช้ตัวหนังสือและเครื่องหมายต่าง ๆ เป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายไปยังผู้อ่านในฐานะของผู้รับสาร และจุฬารัตน์ ชัยมณีวรรณ (2565: 1) กล่าวว่า นักเรียนยังขาดทักษะด้านการเขียนภาษาไทย ให้ความสำคัญด้านการเขียนน้อยลง นักเรียนขาดความสนใจในด้านการเขียน และไม่เห็นความสำคัญของการเขียนภาษาไทย ทำให้นักเรียนเขียนหนังสือผิด ๆ ถูก ๆ ขาดความมั่นใจในการเขียน ขาดทักษะการเขียนภาษาไทยที่มีประสิทธิภาพ เพราะทักษะการเขียนเป็นทักษะที่มีความยากและซับซ้อน

การเขียนตามจินตนาการจึงเป็นทักษะจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา ตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ที่ 2 การเขียน และตัวชี้วัด ท 2.1 ป.5/8 เขียนเรื่องตามจินตนาการ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2552) ซึ่งการเขียนมีความสำคัญต่อการเรียน

ภาษาไทย แม้ว่าการเขียนตามจินตนาการจะมีความสำคัญต่อการเรียน แต่การเขียนยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เห็นได้จากคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประจำปีการศึกษา 2564-2565 โดยมีผลดังนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2564 พบว่าสาระการเขียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 68.61 (โรงเรียนชุมชนวังสะพุง ฝ่ายงานวิชาการ, 2564) และปีการศึกษา 2565 สาระการเขียน มีค่าเฉลี่ย 70.46 ซึ่งต่ำกว่าสาระอื่น ๆ ในรายวิชาภาษาไทย และต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดไว้ที่ร้อยละ 75 (โรงเรียนชุมชนวังสะพุง ฝ่ายงานวิชาการ, 2565)

การจัดการเรียนการสอนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในปีการศึกษา 2566 พบปัญหาคือนักเรียนยังขาดความเข้าใจในการเขียนตามจินตนาการ โดยสังเกตเห็นจากการเขียนเรื่องสร้างสรรค์ และการเขียนเล่าเรื่องราวจากประสบการณ์ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ครูผู้สอนกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และหัวหน้ากลุ่มสาระวิชาภาษาไทยถึงคะแนนและความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียน หัวหน้ากลุ่มสาระภาษาไทยและครูผู้สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ไอลดา ภูมิเรืองศรี, สัมภาษณ์ 6 เมษายน 2565) กล่าวว่า นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไม่ชอบเขียนเรื่องราว และไม่สามารถนำประโยคมาเชื่อมต่อกันเป็นเรื่องราวได้ นักเรียนมักนึกภาพ

ในจินตนาการไม่ออก จึงไม่สามารถเขียนเรื่องราวหรือสมมติฐาน เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นได้ ไม่สามารถสรุปเรื่องราวหรือผลของ เรื่องราวได้มากนัก อีกทั้งยังเขียนสะกดคำได้ไม่ถูกต้อง จึงสามารถสรุปได้ว่าสาระการเขียน เป็นสาระที่สำคัญที่โรงเรียน จำเป็นต้องเร่งพัฒนา หากนักเรียนในระดับชั้นที่ต่ำกว่าไม่ได้รับการฝึกฝนการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เมื่อเลื่อนชั้นไปในระดับ ที่สูงขึ้นก็จะไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานเพื่อนำมา เรียบเรียง เขียนเป็นเรื่องราว และเหตุนี้อาจทำให้เกิดปัญหาการเรียน ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่ผ่านมาพบว่าผู้วิจัย หลายท่านใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ธีรภัทร คำทิง (2564: 9) ทำวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้รายวิชา ภาษาไทย เรื่อง ระดับภาษา โดยใช้การสอนแบบปัญหา เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านลาดแค แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เริ่มต้นจากนักเรียนได้เรียนรู้ จากประเด็นปัญหาการสื่อสารที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน ของนักเรียน และมีการสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์เกี่ยวกับชีวิตประจำวันที่มี ความสำคัญต่อผู้เรียน ประเด็นปัญหานั้นเป็นจุดเริ่มต้น ของกระบวนการเรียนรู้ และเป็นตัวกระตุ้นการพัฒนาทักษะ การแก้ปัญหาด้วยเหตุผลและการสืบค้นหาข้อมูลเพื่อแก้ไขปัญหา และเรียนรู้ปัญหาด้วยตัวของนักเรียนเอง จนทำให้นักเรียน เกิดการเรียนรู้ได้ในที่สุด กิตติศักดิ์ ใจอ่อน และกตัญญูตา บางโท (2563: 99) ทำวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบ การจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา ได้ใช้รูปแบบการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่าผู้เรียนได้ถูกกระตุ้นจาก สถานการณ์จริงเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบและแก้ไขปัญหา มีการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ก่อนที่จะออกแบบและนำเสนองาน มีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และนำความรู้ไปใช้ได้จริง ในชีวิตประจำวัน และมีวิธีการแก้ไขปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต นอกจากนี้ การใช้หนังสือการ์ตูนในการจัดการเรียนการสอนเน้น การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการกระทำการใช้หนังสือการ์ตูน ในการจัดการเรียนการสอนสามารถสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจ และมีความหมายให้กับผู้เรียน โดยให้พวกเขามีโอกาสเข้าใจและ ปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาที่อยู่ในหนังสือการ์ตูน สามารถสร้างความรู้ และความเข้าใจของผู้เรียนด้วยตนเอง ส่งเสริมการสร้างความรู้ และความเข้าใจของผู้เรียนได้ โดยให้พวกเขามีโอกาสสร้าง

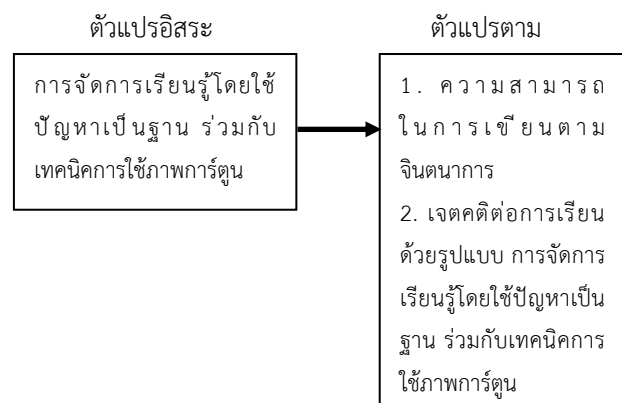
ความหมายและความเข้าใจในเนื้อหาที่อยู่ในหนังสือการ์ตูน อีกทั้งเป็นการเรียนรู้ผ่านการสังคมและการแบ่งปันความรู้กับผู้อื่น มีโอกาสเรียนรู้จากตัวละครหรือเหตุการณ์ในหนังสือการ์ตูน เป็นวิธีที่สร้างสรรค์และน่าสนใจที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของ ผู้เรียนในวิถีทางที่ไม่ซ้ำซ้อนและสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำ ในการเรียนรู้ (นิลรัตน์ โคตะ และ ฐพัชร โคตะ, 2566: 100)

จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นว่าจะนำ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) ร่วมกับเทคนิคภาพการ์ตูน มาใช้ในการแก้ไขปัญหา การเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพราะเป็นอีกวิธี ที่จะสร้างให้นักเรียนคิดวิเคราะห์จากสถานการณ์จริงหรือ สิ่งใกล้ตัวหาสาเหตุและวิธีการแก้ไขปัญหาที่หลากหลายวิธี พร้อมกับการให้นักเรียนได้รับการกระตุ้นความสนใจจากภาพ การ์ตูน ได้เห็นภาพและสามารถจินตนาการสถานการณ์ที่จะ เกิดขึ้นได้มากขึ้นผ่านทางภาพการ์ตูนและคำบรรยาย ซึ่งจะนำมา เขียนเรียงร้อยเป็นความเรียงได้ตามจินตนาการ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนตาม จินตนาการ ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคภาพการ์ตูน
2. ศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค ภาพการ์ตูน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคภาพการ์ตูน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความสามารถในการเขียนตามจินตนาการหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนวังสะพุง ปีการศึกษา 2567 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 105 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนวังสะพุง ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 35 คน โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) กลุ่มตัวอย่างที่ได้ คือ นักเรียนทุกคนในห้อง ป. 5/1

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคภาพการ์ตูน จำนวน 6 แผน แผนละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 1 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง แต่ละแผนได้จัดการเรียนการสอนตามขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าว โดยค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.31 ระดับมาก

2. แบบประเมินผลงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการที่แจกแจงระดับการปฏิบัติซึ่งประกอบด้วยรายการประเมินระดับคะแนน นำหนักค่าคะแนนและเกณฑ์การตัดสิน (Scoring Rubric) โดยมีค่าความสอดคล้องของข้อคำถาม มีค่าเฉลี่ย 1.00 ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

3. แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคภาพการ์ตูน เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ โดยมีค่าความสอดคล้องของข้อคำถาม มีค่าเฉลี่ย 1.00 ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียน ในการเขียนเรื่องตามจินตนาการจากความรู้ และประสบการณ์เดิมของนักเรียน โดยครูจะใช้ภาพการ์ตูนช่อง 1 ตอนประกอบ ให้นักเรียนเขียนเรื่องตามจินตนาการซึ่งมีความยาว 10-15 บรรทัด

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนตามจินตนาการ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการใช้ภาพการ์ตูน จำนวน 6 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง

3. เก็บรวบรวมข้อมูลหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคภาพการ์ตูน โดยใช้แบบประเมินผลงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ที่แจกแจงระดับการปฏิบัติ ซึ่งประกอบด้วยรายการประเมินระดับคะแนน นำหนักค่าคะแนนและเกณฑ์การตัดสิน (Scoring Rubric)

4. นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินงานเขียนตามจินตนาการหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคภาพการ์ตูน ไปวิเคราะห์โดยกระบวนการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลด้วย วิธีการหาค่าสถิติพื้นฐานในแต่ละแผน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (T-test for Dependent Sample)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคภาพการ์ตูน และเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เสริมด้วยเทคนิคการใช้ภาพการ์ตูน ซึ่งสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการใช้ภาพการ์ตูน มีความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.77 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.49 ซึ่งหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (T-test for Dependent Samples) จากการทดสอบความสามารถในการเขียนตามจินตนาการ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าว ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 35 คน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	$\bar{X}$	S.D.	*t	Sig.
Pre-Test	35	12.77	2.49	9.73	.000
Post-Test	35	16.49	2.01		

* อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคภาพการ์ตูน โดยใช้แบบวัดเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.60 โดยอยู่ในระดับเห็นด้วย ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคภาพการ์ตูน

คำถามข้อที่	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	4.43	0.50	เห็นด้วย
2	4.17	0.79	เห็นด้วย
3	3.14	0.65	ไม่แน่ใจ
4	4.31	0.76	เห็นด้วย
5	2.60	0.74	ไม่เห็นด้วย
6	4.49	0.66	เห็นด้วย
7	2.91	1.27	ไม่เห็นด้วย
8	2.94	1.24	ไม่เห็นด้วย
9	2.83	1.62	ไม่เห็นด้วย
10	4.20	0.80	เห็นด้วย
สรุปค่าเฉลี่ยข้อคำถาม	3.60	0.90	เห็นด้วย
สรุปค่าเฉลี่ยคำถามเชิงบวก	4.32		เห็นด้วย
สรุปค่าเฉลี่ยคำถามเชิงลบ	2.88		ไม่เห็นด้วย

จากตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าว ซึ่งมีค่าเฉลี่ยที่แปลผลในแต่ละข้อคำถาม คือ 1.51-2.50 อยู่ในระดับไม่เห็นด้วย 2.51-3.50 อยู่ในระดับไม่แน่ใจ และ 3.51-4.50 อยู่ในระดับเห็นด้วย

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคภาพการ์ตูน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำปัญหามาเป็นตัวกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลก ทำให้ผู้เรียนเกิดการวิเคราะห์และคิดแก้ไขปัญหา ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) ที่จะช่วยให้นักเรียนคิดแก้ไขปัญหาและพัฒนาความคิดของผู้เรียนอย่างหลากหลาย ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม และมีการพัฒนาการในด้านการเขียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิตติศักดิ์ ใจอ่อน และ กตัญญูตา บางโท (2563: 99) ได้ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่า ผู้เรียนได้ถูกกระตุ้นจากสถานการณ์จริง เกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบและแก้ไขปัญหา มีการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ก่อนที่จะออกแบบและการนำเสนองาน มีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และนำความรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน และมีวิธีการแก้ไขปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการเขียนได้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

2. จากผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีเจตคติต่อรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เสริมด้วยเทคนิคการใช้ภาพการ์ตูน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.60 โดยอยู่ในระดับเห็นด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวิจิตร หลานวงศ์, ไพโรจน์ เต็มเตชาติพงศ์ และนฤมล อินทร์ประสิทธิ์ (2563: 73-86) ที่ทำวิจัย เรื่อง กระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย กรณีศึกษาโรงเรียนเทศบาลสวนสนุก พบว่า เจตคติของนักเรียนโดยครูผู้สอนมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายไม่น่าเบื่อ มีวิธีการเข้าถึงนักเรียนเข้าใจในศักยภาพของนักเรียนแต่ละคน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้นักเรียนรู้สึกอบอุ่นและรักครูผู้สอน ช่วยให้นักเรียนมีความตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น กล้าคิดกล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น เป็นผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในทักษะต่าง ๆ และเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. การเลือกใช้ชิ้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ควรปรับให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้และผู้สอนควรเลือกประเด็นปัญหาหรือสถานการณ์ที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์จากประสบการณ์และสิ่งรอบตัวทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. ผู้สอนควรปรับบทบาทและรูปแบบการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองตามความสนใจ โดยครูมีบทบาทเป็นผู้แนะนำ ผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ริเริ่มความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพสถานการณ์เอง

3. ผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนที่วางไว้ รวมถึงปรับปรุงระบบการประเมินผลการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนคำ เพื่อนำไปใช้เขียนคำศัพท์และประโยคที่ถูกต้อง รวมถึงการเลือกใช้คำศัพท์ที่เหมาะสมกับการเขียนเรื่องราว

2. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์เรื่องราว จากการตุนสั้น ๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถมีทักษะการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นและสามารถมีจินตนาการต่อเรื่องราวที่หลากหลาย และสามารถพัฒนาในด้านการอ่านและการเขียนได้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- [1] กิตติศักดิ์ ใจอ่อน และ กตัญญูตา บางโท. (2563). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบ การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา*. นครศรีธรรมราช. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- [2] จารุณี วรรณศิริกุล. (2564). *วิจารณ์หนังสือ “ตัวอย่างการเขียนเรื่องบันเทิงคดีและสารคดีสำหรับเด็กและเยาวชน” ของถวัลย์ มาตจรัส*. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 20(1), 238-240.
- [3] จุฬารัตน์ ชัยมณีวรรณ. (2565). *การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทย โดยใช้ชุดแบบฝึกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่*. เชียงใหม่. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- [4] อธิภัทร คำทัง. (2564). *ผลการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง ระดับภาษา โดยใช้การสอนแบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านลาดแค*. *วารสารมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่*, 3(2), 9-23.
- [5] นิลรัตน์ โคตะ และ รุฬพัชร โคตะ. (2566). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอน ชุดหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา*. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ*, 5(3), 97-113.
- [6] ฝ่ายงานวิชาการ โรงเรียนชุมชนวังสะพุง. (2564). *รายงานวิชาการประจำปีการศึกษา 2564*. เลย. โรงเรียนชุมชนวังสะพุง.
- [7] ฝ่ายงานวิชาการ โรงเรียนชุมชนวังสะพุง. (2565). *รายงานวิชาการประจำปีการศึกษา 2565*. เลย. โรงเรียนชุมชนวังสะพุง.
- [8] วิจิตร หลานวงศ์, ไพโรจน์ เต็มเดชาติพงศ์ และนฤมล อินทร์ประสิทธิ์. (2563). *กระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย : กรณีศึกษาโรงเรียนเทศบาลสวนสนุก*. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาจุฬาลงกรณ*, 7(2), 73-86.
- [9] สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2552). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.