บทความวิจัย (Research Article)

ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการอ่านกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี

THE RELATIONSHIP BETWEEN STUDENTS' READING BEHAVIORS AND LEARNING ACHIEVEMENT UPON A COMIC BOOK WITH AUGMENTED REALITY

Received: February 16, 2017 **Revised:** March 27, 2017 **Accepted:** March 31, 2017

วิวัฒน์ มีสุวรรณ์[1*]
Wiwat Meesuwan[1*]

[1]คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
[1]Faculty of Education, Naresuan University, Phitsanulok 65000, Thailand

*Corresponding Author, E-mail: wiwatm@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการอ่านกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ ปีการศึกษา 2559 จำนวน 77 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเป็นแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน และการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis)

ผลการวิจัย พบว่า 1) การศึกษาระดับพฤติกรรมการอ่าน ประกอบด้วย ด้านจุดมุ่งหมายในการอ่าน ทัศนคติต่อการอ่านหนังสือ พฤติกรรมการอ่านหนังสือ สาเหตุการอ่านหนังสือ และพฤติกรรมการเลือกหนังสือในภาพรวมอยู่ในระดับมาก 2) ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการอ่านกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าอยู่ระหว่าง 0.277 ถึง 0.726 และปัจจัยไม่มีปัญหาเรื่องความสัมพันธ์กันเองสูง หรือ Multicollinearity มีค่าสถิติ Tolerance ระหว่าง 0.471 - 0.750

คำสำคัญ: ความสัมพันธ์ พฤติกรรมการอ่าน ออกเมนเต็ดเรียลลิตี หนังสือการ์ตูน

Abstract

This research aimed to study the correlations between students' reading behaviors and learning achievement upon a Comic Book with Augmented Reality. The sample composed of 77 students, who were the 3rd year high school students of Klongkhlungratrangsan School, 2016 academic year. The data were collected by questionnaires, analyzed by frequency, percentage, mean and standard deviation, Pearson's coefficient of correlation and stepwise multiple regression were also used to analyze the data.

The results were as follows: 1) Regarding the students' reading behaviors consisting of their purpose of reading, attitudes toward reading, reading behaviors, the cause of reading and the behavior of book selection. the overall level of reading behaviors was high, and 2) the correlations between students' reading behaviors and learning achievement through a Comic Book with Augmented Reality were statistically significant level at .05 with the values between 0.277 – 0.726. The multicollinearity tolerance values were between 0.471 to 0.750.

Keywords: Correlations, Reading Behaviors, Augmented Reality, Comic Book

บทนำ

จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และการประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กำหนดให้การจัดการศึกษาต้องยึดหลักสำคัญคือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนมีความสำคัญ โดยมีหลักการที่ว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถที่จะเรียนรู้และสามารถที่จะพัฒนาตนเองได้ ในกระบวนการจัดการศึกษาจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ครูซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้สอนนั้นจะต้องเป็นผู้ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีคุณภาพ รู้จักเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ เลือกวิธีจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบต่างๆ ให้เหมาะสมกับเรื่องที่มีการเรียนรู้ พร้อมกันนี้ผู้สอนจะต้องศึกษาจิตวิทยาการศึกษาเพื่อเป็นองค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และจะต้องมีการปรับปรุง ติดตามผลเป็นระยะๆ เพื่อให้การพัฒนาการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

กระทรวงศึกษาธิการได้ให้ความสำคัญกับการอ่าน โดยมีแนวนโยบายในการส่งเสริมพฤติกรรมการอ่านให้กับผู้เรียนทุกระดับ ให้เป็นทักษะที่จำเป็นที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ศึกษาหาความรู้และพัฒนาชีวิต ซึ่งนอกจากจะทำให้เกิดความรู้แล้วยังก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

ได้แนวคิดในการดำเนินชีวิต การอ่านจึงเป็นหัวใจของการศึกษาทุกระดับและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เรื่องต่างๆ

การอ่านจึงนับว่าเป็นพฤติกรรมที่จำเป็นในการดำเนินชีวิต เราใช้การอ่านเป็นเครื่องมือในการเพิ่มพูนความรู้ เช่น การอ่านหนังสือเรียน สื่อสิ่งพิมพ์ สัญลักษณ์ต่างๆ หรือการรับรู้ข้อมูลทางสารสนเทศ นอกจากนี้พฤติกรรมการอ่านยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้คนพัฒนาความคิดเป็นของตนเอง เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตในทุกๆ ด้าน และเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตมนุษย์ที่ได้ผลระยะยาวมากที่สุด Mahawongtong (2010, p. 18) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการอ่านว่า เป็นพฤติกรรมของบุคคลขึ้นอยู่กับพัฒนาการต่างๆ ตามความต้องการ ความสนใจ และการปลูกฝังมาแต่อดีตของแต่ละบุคคลแต่ละวัย ส่วน Suwansakornkul (2011, p. 6) กล่าวว่า พฤติกรรมในการอ่านเป็นการกระทำที่เด็กวัยรุ่นแสดงออกถึงการอ่านโดยสมัครใจ จึงไม่นับรวมการอ่านหนังสือเรียน ซึ่งเด็กวัยรุ่นอาจจะอ่านเพราะถูกบังคับ โดยพฤติกรรมการอ่าน ประกอบด้วย ปริมาณการใช้เวลาในการอ่านของเด็กวัยรุ่น สิ่งที่อ่าน โดยไม่ได้จำกัดการอ่านอยู่แค่การอ่านในหนังสือหรือสิ่งพิมพ์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงการอ่านในสื่อออนไลน์ต่างๆ แต่ทั้งนี้ไม่รวมหนังสือเรียน ส่วนในกรณีที่เป็นหนังสือ ประกอบด้วย ช่วงเวลาที่อ่านหนังสือ จำนวนหนังสือที่อ่านต่อเดือน ประเภทหนังสือที่อ่าน และความสุขที่เด็กวัยรุ่นได้จากการอ่าน ดังนั้น พฤติกรรมการอ่านจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการดำเนินชีวิตประจำวัน เพราะโลกในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกๆ ด้าน เพราะจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องติดตามข่าวสารและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อให้ดำรงชีวิตอยู่ให้สอดคล้องกับความเป็นไปของโลกการอ่านจึงมีความสำคัญ Mahakhan (1987, p. 161) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่า

1. การอ่านช่วยให้ได้รับความรู้หรือสนองในสิ่งที่อยากรู้ ทำให้ได้รับความรู้ข้อมูลแจ่มแจ้งชัดเจนกว่าการฟัง
2. การอ่านช่วยในการพัฒนาตนเองทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคมโดยนำความรู้ที่ได้จากการอ่านมาปรับปรุงพัฒนาชีวิตของตนเองให้ดีขึ้น
3. การอ่านช่วยในการปรับปรุงสถานภาพให้ดีขึ้น สามารถพัฒนาอาชีพของตนให้เจริญก้าวหน้า
4. การอ่านช่วยให้เกิดความเพลินเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์
5. การอ่านช่วยให้เกิดความปลอดภัยในชีวิตและพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าได้เพราะถ้าประชาชนอ่านหนังสือออกจะทำให้รู้กฎหมายและปฏิบัติตามเพื่อความสงบสุขของบ้านเมืองได้

จากเหตุผลดังกล่าว การอ่านจึงเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนที่จะทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ช่วยในการพัฒนาตนเองทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ ช่วยปรับปรุงสถานภาพให้ดีขึ้น เช่น การพัฒนาอาชีพ และประสบความสำเร็จในเรื่องต่างๆ ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลินและความคิดสร้างสรรค์ ช่วยในการพัฒนาระบบสื่อสาร ช่วยผ่อนคลายความเครียดและการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

จากผลการวิจัยทัศนคติและพฤติกรรมการอ่านของคนไทย (Thailand Knowledge Park, 2008) พบว่า ปัจจุบันคนไทย กลุ่มเยาวชน และผู้ปกครอง มีทัศนคติที่ดีต่อการอ่านหนังสือโดยเล็งเห็นประโยชน์ และคุณค่าของการอ่านหนังสือ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นว่า การอ่านหนังสือทำให้ฉลาด และมีความรู้ การอ่านหนังสือเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ การอ่านหนังสือทำให้มีโลกทัศน์กว้างขึ้น การอ่านหนังสือเป็นการเสริมสร้างจินตนาการ และ

ความคิดสร้างสรรค์ ในกลุ่มเยาวชนที่สนใจอ่านหนังสือมากใช้เวลาเฉลี่ย 66.6 นาที ในขณะที่เยาวชนกลุ่มสนใจอ่านหนังสือน้อย ใช้เวลาเฉลี่ย 40 นาทีต่อวัน ประเภทของหนังสือที่กลุ่มเยาวชนนิยมอ่านมากที่สุด คือ หนังสือการ์ตูน (ร้อยละ 40 ชอบอ่านการ์ตูนมากที่สุด) อันดับที่สองรองลงมา คือ นิตยสาร (ร้อยละ 12 ชอบอ่านนิตยสารมากที่สุด) และอันดับที่สาม คือ ตาราเรียน/แบบเรียน รวมถึงหนังสือเตรียมความพร้อมต่างๆ (ร้อยละ 11 ชอบอ่านตาราเรียน/แบบเรียน รวมถึงหนังสือเตรียมความพร้อมมากที่สุด) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book ยังคงได้รับความนิยมค่อนข้างต่ำแม้ว่าความนิยมในการใช้บริการอินเทอร์เน็ตจะสูงขึ้นอย่างก้าวกระโดดในช่วงเวลา 5 ปีที่ผ่านมา จะเห็นได้ว่าการใช้บริการอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันเป็นเพื่อการสื่อสาร การค้นหาสิ่งที่ต้องการ และเพื่อความบันเทิง แต่พฤติกรรมการอ่านหนังสือ E-Book พบเพียงร้อยละ 9 ในกลุ่มเยาวชน

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า หนังสือการ์ตูน (Comic Book) เป็นสื่อที่เยาวชนในวัยเรียนเลือกและมีพฤติกรรมการอ่านที่นิยมมากที่สุด ซึ่งหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ตีพิมพ์ภาพและคำพูดประกอบ บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ตามเนื้อเรื่องที่เขียนขึ้น มีทั้งที่อ้างอิงจากความจริง และเกิดจากความคิดของนักวาดการ์ตูน หรือนักแต่งการ์ตูนเป็นผู้วางเอาไว้ ซึ่งในหนังสือการ์ตูนมีทั้งภาพเหมือนจริงที่ต้องการถ่ายทอดลักษณะทางกายภาพออกมาสมส่วน เหมือนหรือคล้ายใกล้เคียงของจริงมาก มีต้นแบบจากสิ่งที่มีอยู่จริง โครงสร้างลักษณะสถาปัตยกรรมที่มีอยู่ในการ์ตูนแบบนี้ดูสมส่วนเป็นไปได้ สามารถก่อสร้างขึ้นได้จริง ดังนั้น ลักษณะการ์ตูนประเภทนี้จึงดูน่าเชื่อถือ มีภาพเกินจริง คือ เป็นภาพที่ออกเกินเลยของจริง ไม่สมส่วน มีความสามารถเกินจริง เช่น บินได้ ล้มต้นไม้ใหญ่ด้วยมือเปล่า อวัยวะบางส่วนใหญ่หรือเล็กเกินจริง มีอวัยวะบางอย่างน้อยหรือมากเกินจริง และมีภาพที่มีลักษณะเฉพาะ คือ เป็นภาพที่ไม่เหมือนจริง เป็นลักษณะภาพวาดตามจินตนาการของผู้แต่งหรือนักเขียน โดยลักษณะภาพมีเอกลักษณ์เฉพาะนักเขียนแต่ล่ะท่านที่นิยมคือ มีลักษณะหัวใหญ่ ตัวผอม ตาโต ดูน่ารัก แสดงอารมณ์ชัดเจน

เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนมักพบว่าเป็นเนื้อหาที่มีความตลกเฮฮาเน้นความสนุกสนาน อาจจะโดยทั้งเรื่องหรือแทรกมาในบางช่วงตามเทคนิคของนักเขียน เป็นลักษณะทั่วไปของการ์ตูนส่วนใหญ่ เพื่อหวังนำเสนอกลุ่มนักอ่านส่วนใหญ่ที่เป็นเยาวชน หนังสือการ์ตูนมีทั้งแบบการ์ตูนประเภทกึ่งวิชาการ เนื้อหาจริงจัง เพื่อให้ดูน่าเชื่อถือ มีความตลกเฮฮาสอดแทรกในเล่ม และการ์ตูนวิชาการ มักจะเป็นเรื่องสั้นๆ สร้างเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งด้วยการนำภาพการ์ตูนมาเป็นสื่อกลางในการนำเสนอเนื้อหา

เมื่อพิจารณาทั้งพฤติกรรมการอ่านกับสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือการ์ตูนแล้วนั้นทำให้ทราบว่าทั้งสองประเด็นมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนให้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งปัจจุบันความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว มีเทคโนโลยีสมัยใหม่เพิ่มมากขึ้น รูปแบบการนำเสนอสื่อการสอนและการเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้นั้นๆ จึงมีบทบาทสำคัญ รูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือก็มีรูปแบบที่ปรับเปลี่ยนไปตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี โดยมีการนำเสนอในรูปแบบสื่อใหม่ (New Media) มาใช้ในการผลิตสื่อการสอนที่แตกต่างไปจากเดิมไม่ใช่เพียงแค่การอ่านเท่านั้น แต่สื่อสามารถตอบสนองในลักษณะสื่อประสมหรือมัลติมีเดีย (Multimedia) มากขึ้น เป็นการผสมผสานเทคโนโลยีที่นำสื่อหรืออุปกรณ์ตั้งแต่สองชนิดมาใช้ร่วมกันอย่างสัมพันธ์และสอดคล้อง มีคุณค่าส่งเสริมซึ่งกันและกัน สื่อการสอนอย่างหนึ่งอาจจะสามารถเพียง

เร้าความสนใจ ในขณะที่สื่ออีกส่วนหนึ่งช่วยในการอธิบายรายละเอียดของเนื้อหาและอีกชนิดก่อให้เกิดทักษะปฏิบัติหรือความคิดที่ลึกซึ้งต่อเนื้อหาที่เรียน การใช้สื่อประสมจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้จากประสบการณ์และประสาทสัมผัสที่ผสมผสาน สามารถเข้าใจเรื่องราวต่างๆ จากการได้ยินเสียง มองเห็นภาพ มีปฏิกิริยาโต้ตอบและเรียนรู้จากภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่เหมือนจริงเน้นให้ผู้เรียนได้มีทักษะการปฏิบัติและโต้ตอบกับผู้เรียนโดยการได้รับข้อมูลย้อนกลับ (Khowloueng, 2006, p. 31) ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้เป็นอย่างดี

เทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี (Augmented Reality) เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยเพิ่มศักยภาพการเรียนรู้ช่วยลดรอยต่อของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างโลกจริงกับโลกเสมือน นักการศึกษาได้พยายามศึกษาวิจัยค้นหาประเด็นเกี่ยวกับเทคโนโลยีนี้เพื่อให้ให้ได้คุณลักษณะ องค์ประกอบ และวิธีการที่เหมาะสม และดีที่สุดในการประยุกต์ให้เข้ากับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ โดยการนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) ซึ่งการเป็นใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ควบคุมและสร้างระบบการรับรู้ที่หลากหลายที่สามารถสื่อสารและตอบโต้หรือมีปฏิสัมพันธ์กับความรู้สึกของมนุษย์ Kipper and Rampolla (2013) กล่าวว่า เทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตีเป็นการผสมผสานระหว่างสภาพแวดล้อมเสมือนจริงกับความเป็นจริง เป็นเทคโนโลยีที่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างข้อมูลขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลภาพเสียง วิดีโอหรือแม้แต่การสัมผัส และนำข้อมูลเหล่านั้นมาซ้อนกับสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่จริง เทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตียังมีส่วนช่วยในการพัฒนาประสาทสัมผัสทั้งห้าได้ โดยเฉพาะในการพัฒนาทางสายตาซึ่งมีให้เห็นอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ถ้าจะกล่าวอีกนัยหนึ่งเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตีช่วยให้ผู้ใช้เห็นภาพจริงของวัตถุนั้นบนพื้นฐานของความเป็นจริงและสิ่งแวดล้อมจริง Saraubon and Piriyasurawong (2014) ได้อธิบายเกี่ยวกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตีที่ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนว่าเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยจำลองสถานการณ์และสร้าง สภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก พัฒนาการสื่อสารระหว่างกลุ่มในการช่วยกันแก้ปัญหาให้ลุล่วงหรือสร้างสรรค์งานให้ได้ตามจุดมุ่งหมาย และส่งเสริมการมีส่วนร่วมระหว่างสมาชิก ทำให้เกิดการพัฒนาทั้งการเรียนรู้และทักษะการทำงานร่วมกันอีกด้วย การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตีกับสื่อสิ่งพิมพ์เป็นการประยุกต์เป็นสื่อการเรียนการสอนรวมที่ทำให้ผู้เรียนสามารถทำแบบฝึกหัด เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน รู้และมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนดีมาก ช่วยลดภาระทางปัญญา ทำให้ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนสูงขึ้น และเด็กๆ สามารถสัมผัสได้ทั้งเนื้อหาสาระและความสนุกตื่นเต้นที่ได้เห็นทั้งภาพและเสียง สามารถกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น และยังเป็นเครื่องมือช่วยกระตุ้นให้เด็กเห็นว่าการเรียนเป็นเรื่องที่สนุกไม่ใช่เรื่องน่าเบื่อ ซึ่งสอดคล้องกับ Meesuwan (2011, pp. 119-127) ที่ได้อธิบายว่า การนำเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตีมาจัดการเรียนรู้เป็นมิติใหม่ทางด้านสื่อการศึกษา ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่เรียนรู้ อยากรู้อยากเห็น เรียนรู้สิ่งใหม่ สร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้เพิ่มมากขึ้น สร้างผลิตผลที่มีความหมายกับตนเอง เกิดปฏิสัมพันธ์เชื่อมโยงเข้าสู่ห้องเรียนนำเอาประสบการณ์เข้าสู่สถานการณ์จริงที่ผสมผสานกับสถานการณ์เสมือนจริง ได้เรียนรู้เรื่องที่สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการของตนเอง เป็นชุมชนที่เน้นการเรียนรู้จากบริบทของสังคมที่เป็นจริง เกิดการเรียนรู้จากกันและกันที่สังเกตได้ สร้างความรู้และประสบการณ์ได้โดยตรง เกิดการเรียนรู้ด้วยสังคมหรือการร่วมกันเรียนรู้

ดังนั้น เมื่อความสำคัญและการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านพฤติกรรมการอ่านและเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตีที่เป็นการผสมผสานกับสื่อสิ่งพิมพ์เข้าด้วยกันในปัจจุบันเกิดขึ้นมากมาย จึงเป็นเหตุสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยสนใจและต้องการศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ดังกล่าวว่ามีความสัมพันธ์กันหรือไม่อย่างไร เพื่อให้เป็นแนวทางและข้อมูลในการส่งเสริมและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ และพฤติกรรมการอ่านที่จะนำไปสู่การสนับสนุนการเรียนการสอน ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีที่จะแสวงหาความรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันจนประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของการเรียนให้เหมาะสมและก้าวทันต่อความเจริญก้าวหน้าในยุคของโลกที่ไร้พรหมแดน

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการอ่านกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี

สมมติฐานการวิจัย

พฤติกรรมการอ่านมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงความสัมพันธ์ (Correlational Research) ซึ่งมุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมปีที่ 3 โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ จำนวน 193 คน

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ จำนวน 77 คน ได้จากวิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยกำหนดคุณสมบัติเป็นนักเรียนที่ได้เรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี เรื่อง วัยรุ่นกับเพศศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้จากการสังเคราะห์เอกสารทางวิชาการและงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการอ่าน ทั้งหมด 5 ตัวแปร ได้แก่ ด้านจุดมุ่งหมายในการอ่าน (X_1) ทัศนคติต่อการอ่านหนังสือ (X_2) พฤติกรรมการอ่านหนังสือ (X_3) สาเหตุการอ่านหนังสือ (X_4) พฤติกรรมการเลือกหนังสือ (X_5)

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมชั้นปีที่ 3 โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ (Y)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดของการวิจัย จากแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ และได้นำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ในการวิจัยและด้านการเรียนการสอนจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และนำมาหาค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา (Content Validity Index) ได้ค่า 0.82 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้ คือ 0.80 ขึ้นไป และนำแบบสอบถามจากการทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์หาความเที่ยง (Reliability) ด้วยการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์แอลฟ่า (α) ของครอนบาค ตั้งแต่ .91 ถึง .95 พบว่า ค่าความเที่ยงของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.93

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการหาค่าแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี โดยนำคะแนนที่ได้จากการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตีมาแบ่งช่วงคะแนนออกเป็น 5 ช่วงคะแนนให้มีช่วงเท่าๆ กัน หลังจากนั้นทำการแจกแจงความถี่ ร้อยละ คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. วิเคราะห์ระดับพฤติกรรมการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมชั้นปีที่ 3 โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3. การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) เป็นสถิติที่ใช้ในการหาความสัมพันธ์ของตัวแปรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป เพื่อศึกษาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในปัจจัยเชิงสาเหตุแต่ละตัวแปรและระหว่างปัจจัยเชิงสาเหตุกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี โดยวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบขั้นตอน (stepwise multiple regression analysis)

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมชั้นปีที่ 3 โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ พบว่าเป็นเพศชายจำนวน 26 คนและเป็นเพศหญิง 51 คน รวมนักเรียนทั้งหมด 77 คน

2. ผลการศึกษาระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่านและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมปีที่ 3 โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ พบว่า

2.1 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายในการอ่าน (X_1) โดยรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.78, S.D. = 0.562)

2.2 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับทัศนคติต่อการอ่านหนังสือ (X_2) โดยรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.09, S.D. = 0.526)

2.3 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่านหนังสือ (X_3) โดยรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.75, S.D. = 0.428)

2.4 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุการอ่านหนังสือ (X_4) โดยรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.68, S.D. = 0.550)

2.5 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเลือกหนังสือ (X_5) โดยรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.86, S.D. = 0.482)

2.6 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี ผู้วิจัยได้นำผลจากการพัฒนาหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี เรื่องวัยรุ่นกับเพศศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมชั้นปีที่ 3 โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนการสอนได้ทำการประเมินคุณภาพของหนังสือการ์ตูนทั้งด้านเนื้อหา ด้านภาพประกอบ ด้านการใช้ภาษาของหนังสือการ์ตูน ด้านคุณค่าของหนังสือการ์ตูน ด้านรูปเล่มหนังสือการ์ตูน ด้านความหน้าสนใจ ซึ่งผลการประเมินสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ เมื่อทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนของการใช้หนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี เรื่องวัยรุ่นกับเพศศึกษาสำหรับ พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.49 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .620

3. ผลหาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการอ่านกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมปีที่ 3 โรงเรียนคลองขลุงราษฎร์รังสรรค์ พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายระหว่างปัจจัยทั้ง 5 ตัวแปรกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี จำนวนทั้งหมด 15 ค่า ทุกค่าเป็นความสัมพันธ์ทางบวกทุกค่า มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จำนวน 13 ค่า และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 2 ค่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าอยู่ระหว่าง 0.277 ถึง 0.726

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในระหว่างตัวแปรอิสระที่มีค่าสูงสุด คือ สาเหตุการอ่านหนังสือกับพฤติกรรมการเลือกหนังสือ (r= 0.686) และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในระหว่างตัวแปรอิสระที่มีค่าต่ำสุด คือ ทัศนคติต่อการอ่านหนังสือกับพฤติกรรมการอ่านหนังสือ (r= 0.277) โดยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระส่วนใหญ่มีค่าอยู่ในระดับต่ำถึงปานกลาง

เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทั้ง 5 ตัวแปรกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี พบว่า ตัวแปรอิสระเกือบทุกตัวมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง 0.442 – 0.726 ยกเว้นทัศนคติต่อการอ่านหนังสือ ที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.284 และเมื่อเรียงลำดับความสัมพันธ์จากมากไปหาน้อย ได้แก่ พฤติกรรมการเลือกหนังสือ (r =0.726) สาเหตุการอ่านหนังสือ (r =0.684) พฤติกรรมการอ่านหนังสือ (r =0.529) จุดมุ่งหมายในการอ่าน (r =0.442) ทัศนคติต่อการอ่านหนังสือ (r =0.284) และเมื่อทดสอบ Multicollinearity ด้วยค่าสถิติ Tolerance พบว่า มีค่าระหว่าง 0.471 - 0.750 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.1 แสดงว่า ตัวแปรพยากรณ์หรือปัจจัยไม่มีปัญหามีความสัมพันธ์กันเองสูง หรือ Multicollinearity (ดังแสดงในตาราง 1)

ตาราง 1 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพยากรณ์ (X) และตัวแปรเกณฑ์ (Y) (n = 223)

ตัวแปร	X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	Y	Tolerance
จุดมุ่งหมายในการอ่าน (X_1)	1.00						0.575
ทัศนคติต่อการอ่านหนังสือ (X_2)	0.486**	1.00					0.750
พฤติกรรมการอ่านหนังสือ (X_3)	0.517**	0.277*	1.00				0.627
สาเหตุการอ่านหนังสือ (X_4)	0.466**	0.307**	0.494**	1.00			0.471
พฤติกรรมการเลือกหนังสือ (X_5)	0.398**	0.299**	0.479**	0.686**	1.00		0.498
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Y)	0.442**	0.284*	0.529**	0.684**	0.726**	1.00	-

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการอ่านกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่าน ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านจุดมุ่งหมายในการอ่าน 2) ทัศนคติต่อการอ่านหนังสือ 3) พฤติกรรมการอ่านหนังสือ 4) สาเหตุการอ่านหนังสือ และ 5) พฤติกรรมการเลือกหนังสือ ที่ผู้วิจัยได้นำเสนอนั้น ในภาพรวมอยู่ในระดับมากในทุกด้าน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์จากเอกสารและงานวิจัยต่างๆ ทำให้ทราบพฤติกรรมการอ่านของนักเรียนที่แสดงออกถึงความตระหนักและให้ความสำคัญกับพฤติกรรมการอ่านในด้านต่างๆ ทั้งนี้เพราะการอานมีความสำคัญต่อนักเรียน เป็นพื้นฐานการเรียนรู และการพัฒนาสติปัญญาของผู้เรียน เป็นการพัฒนาด้านสติปัญญา ความรู ความสามารถและพฤติกรรมต่างๆ และเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ในการดำเนินชีวิตของนักเรียน ซึ่งพฤติกรรมการอ่านหนังสือ โดยผู้อ่านหนังสือได้

เล็งเห็นประโยชน์และคุณค่าของการอ่านหนังสือ ซึ่งนักเรียนมีความคิดเห็นว่า การอ่านหนังสือทำให้ฉลาดเพิ่มพูนความรู้ ทำให้เกิดสมาธิมากขึ้น เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นการเสริมสร้างจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ เป็นการค้นคว้าหาความรู้ได้ด้วยตนเอง สร้างความเพลิดเพลินและความบันเทิง ซึ่งสอดคล้องกับ Boonparme (1999) ที่กล่าวว่า การอ่านครั้งหนึ่งๆ อาจมีจุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างก็ได้ เช่น อ่านเพื่อความรู้ เพื่อหาคำตอบในเรื่องที่ต้องการ เพื่อรับรู้ข่าวสาร ข้อเท็จจริง เป็นการเพิ่มพูนความรู้ทั่วไปและความรู้ในสาขาวิชาชีพต่างๆ มีการรับรู้ ในการสังเคราะห์ วิเคราะห์ในเรื่องที่อ่าน รวมไปถึงมีการวิเคราะห์และจัดประเภทความรู้ที่ได้จากการอ่านรวมไปถึงการพัฒนาความรู้และความสามารถในการใช้ภาษา Chiu and Ko (2005) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม การอ่านและทัศนคติระหว่างพ่อแม่และเด็ก โดยใช้ข้อมูลจาก PIRLS 2005 Field Test ในประเทศไต้หวัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 4 จำนวน 1,184 คน ผลการศึกษาพบว่า สภาพแวดล้อมที่อุดมไปด้วยการอ่านรวมถึงจำนวนของหนังสือในบ้านและทัศนคติในเชิงบวกอ่าน ทำให้เด็กมีพฤติกรรมการอ่านในเชิงบวกและทัศนคติเชิงบวก รวมทั้งสอดคล้องกับ Steltenkamp (1992) ได้ทำการศึกษาทัศนคติและนิสัยการอ่านของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จากการสอบถามสิ่งที่อ่าน ความพึงพอใจ สภาพแวดล้อมในการอ่านจากครอบครัว เพื่อน และโรงเรียน ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีการอ่านสิ่งพิมพ์มาก โดยอ่านนิตยสารมากที่สุด นักเรียนที่อ่านมากเป็นผู้ชอบอ่านและได้รับการส่งเสริมให้รักการอ่านจากที่บ้าน นักเรียนเหล่านี้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีเพื่อนๆ ชอบอ่าน นอกจากนี้ ยังพบว่า ความสนใจอ่านขึ้นอยู่กับประเภทของหนังสือและความสนใจของเพื่อน ประสบการณ์จากการอ่านที่ร่วมกับครอบครัวและเพื่อนมีส่วนช่วยให้เกิดความชอบอ่านในห้องเรียนอีกด้วย และ Liu (1992) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการอ่านซึ่งประกอบด้วย ภูมิหลังของครอบครัว การกระตุ้นจากครอบครัว เวลาในการอ่าน และลักษณะทางจิตสังคม ได้แก่ ความวิตกกังวล มโนทัศน์แห่งตน ความเชื่ออำนาจในตนและแรงจูงใจในการเรียน จากผลการวิจัย พบว่า ภูมิหลังของครอบครัว มโนทัศน์แห่งตน ความเชื่ออำนาจในตนและเวลาในการอ่าน มีความสัมพันธ์กับความสามารถในการอ่าน การกระตุ้นจากครอบครัวและแรงจูงใจในการเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับความสามารถในการอ่าน ส่วนความวิตกกังวลมีความสัมพันธ์ทางลบกับความสามารถในการอ่าน

นอกจากนี้ จากการวิจัยของ Thailand Knowledge Park (2015) ที่ได้ทำการศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมการอ่านของคนไทย พบว่า ปัจจัยหลักสำคัญที่ขับเคลื่อนให้คนไทยมีทัศนคติที่ดีต่อการอ่าน ได้แก่ การตระหนักดีถึงประโยชน์ของการอ่านหนังสือที่มีต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน เนื่องจากการดำเนินชีวิตในปัจจุบันภายใต้สภาพ สังคมที่ต้องพึ่งพาอาศัยตัวเองมากขึ้น ซึ่งแตกต่างจากในอดีตที่สภาพสังคมเป็นแบบพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ทำให้ความรู้สำหรับปัจเจกบุคคลมีความจำเป็น และสำคัญต่อการดำรงชีวิตมากขึ้น และแหล่งความรู้ที่สำคัญ คือ หนังสือ ดังนั้น ปัจจุบันคนไทยจึงมีทัศนคติต่อการอ่านหนังสือดีขึ้นอย่างมากกว่าในอดีต ซึ่งสอดคล้อง Salayacheewin (1983) ซึ่งได้อธิบายถึงเกี่ยวกับปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการอ่าน โดยสภาพแวดล้อมเป็นปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนพฤติกรรมการอ่าน ได้แก่ ครอบครัว พ่อแม่ ผู้ปกครองจากผู้ใหญ่ การตอบคำถาม การเป็นตัวอย่างที่ดี การจัดซื้อ จัดหาหนังสือใหม่มาให้ และแนะนำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน

เช่น การอ่านในที่ทำงาน อ่านในห้องสมุด มุมหนังสือ หรือมุมอ่านหนังสือพิมพ์ รวมทั้งการแสวงหาโอกาสอ่านจากแหล่งหนังสือภายนอกเพื่อเพิ่มพูนความรู้ให้กับตนเอง และสภาพแวดล้อมทั่วไปอื่นที่มีผลต่อพฤติกรรมการอ่านที่ทำให้ผู้อ่านพร้อมที่จะอ่าน คือ ความสงบ สมาธิ หรือแม้แต่เสียงเพลงเบาๆ แสงสว่าง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีภาพและเสียงประกอบ ล้วนเป็นสิ่งแวดล้อมที่พึงปรารถนา รวมไปถึงอุปกรณ์ช่วยในการอ่านของแต่ละบุคคล เช่น แว่นตา เป็นต้น การอ่านทำให้ผลการเรียนดี และมีความกระตือรือร้นในการศึกษาหาความรู้ ทำให้เกิดความพร้อมในการอ่าน และมีทัศนคติที่ดีต่อการอ่านและสอดคล้องกับ Chumduang (2010) วัตถุประสงค์ในการอ่านของนักเรียน คือ เพื่อความสนุกสนาน และเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่าน ตามลำดับ สารสนเทศที่ชอบอ่าน คือ อ่านจากอินเตอร์เน็ต หนังสือเรียน และการ์ตูนตามลำดับ โดยมีความถี่ในการอ่านโดยเฉลี่ย 2 – 3 วันต่อครั้ง สำหรับประเภทและเนื้อหาที่สนใจอ่านนอกเหนือจากตำรา พบว่า นิยมอ่านนิทาน สารคดี และนิยายตามลำดับ โดยกลุ่มนิทานจะชอบอ่านนิทานที่มีรูปภาพประกอบ กลุ่มสารคดีจะชอบอ่านสารคดีเกี่ยวกับสัตว์ และกลุ่มนิยายชอบอ่านนิยายผจญภัย สำหรับสถานที่ที่ชอบอ่าน คือ บ้าน ห้องสมุด และร้านเช่าหนังสือตามลำดับ ส่วนปัจจัยที่มีผลต่อการอ่าน พบว่า ปัจจัยที่สำคัญมากที่สุดคือครอบครัว นอกจากนั้นยังพบว่านักเรียนมีนิสัยรักการอ่านอยู่ในระดับปานกลาง และนักเรียนมีความคิดเห็นว่าตนเองมีความสามารถการอ่านในระดับปานกลาง

2. ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการอ่านกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมชั้นปีที่ 3 ผลการวิจัย พบว่า ความสัมพันธ์ส่วนใหญ่เป็นความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในบางความสัมพันธ์ ส่วนค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทั้ง 5 ตัวแปรกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตีมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ยกเว้นทัศนคติต่อการอ่านหนังสือ ที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังพบว่า ตัวแปรพฤติกรรมการอ่านไม่มีปัญหาเรื่องความสัมพันธ์กันเองสูง หมายความว่า พฤติกรรมการอ่านทั้ง 5 ด้าน ซึ่งได้แก่ ด้านจุดมุ่งหมายในการอ่าน (X_1) ทัศนคติต่อการอ่านหนังสือ (X_2) พฤติกรรมการอ่านหนังสือ (X_3) สาเหตุการอ่านหนังสือ (X_4) พฤติกรรมการเลือกหนังสือ (X_5) ล้วนมีความสัมพันธ์และย่อมจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี ซึ่งสอดคล้องกับรายงานของ Thailand Knowledge Park (2015) ที่กล่าวว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในโลกยุคดิจิทัลส่ง ผลกระทบโดยตรงต่อพฤติกรรมการเข้าถึงข้อมูลและองค์ความรู้ ของเด็กและเยาวชน อุปกรณ์การสื่อสารหลากหลายชนิดได้ช่วยให้เข้าถึงความรู้ได้หลายช่องทางและสะดวกรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งแท็บเล็ตและสมาร์ทโฟน สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์และ แอพพลิเคชั่นเพื่อการศึกษาจึงมีบทบาทเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนจากผลสำรวจการอ่านของคนไทยของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ระบุว่า คนไทยอ่านผ่านสมาร์ทโฟนและอุปกรณ์แท็บเล็ตเพิ่มขึ้นจากปี 2554 ที่มีเพียงร้อยละ 0.3 เพิ่มเป็นร้อยละ 1.8 ในปี 2556 แม้จะดูเหมือนเป็นปริมาณที่น้อยนิด แต่อัตราการเติบโตนั้นสูงถึง 6 เท่าตัวในช่วงระยะเวลาเพียงสองปี ส่วนการอ่านทางคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นประมาณ 2.5 เท่า ขณะที่การอ่านจากหนังสือหรือกระดาษลดลงเพียงเล็กน้อย ชี้ให้เห็นว่าอุปกรณ์ไอทีมิได้

ส่งผลกระทบต่อการอ่านหนังสือที่เป็นกระดาษแต่อย่างใด แต่มีแนวโน้มที่คนจะอ่านผ่านช่องทางที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งที่เป็นหนังสือกระดาษ อุปกรณ์ไอที และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กลยุทธ์การทำหนังสือหรือตำราสำหรับคนรุ่นดิจิทัล จึงควรผสมผสานภาพในการเล่าเรื่องราว ใช้สีสันเพื่อดึงดูด ความสนใจ อาจใช้ภาพเคลื่อนไหวให้อารมณ์ช่วยนำสายตาไปสู่เนื้อหาที่สำคัญ และใช้เส้นขวางแบ่งหน้าเนื้อหาเพื่อพักสายตาเป็นระยะๆ นิยามและขอบเขตของการอ่านในยุคใหม่จึงเปลี่ยนไปอย่างไม่ต้องสงสัย การหาความรู้ไม่ได้มาจากการอ่านตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงภูมิประเทศ สัญลักษณ์ วัตถุ ผู้คน ฯลฯ เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้โดยการวิเคราะห์ ตีความ ค้นหาความหมาย ตัดสินประเมินค่าตามแต่พื้นฐาน ประสบการณ์และสติปัญญาของแต่ละคน มัลติมีเดียที่มาพร้อมเทคโนโลยีดิจิทัลได้เพิ่มอรรถรสให้แก่โลกการอ่าน เพราะบางกรณีภาพและวิดีโอก็สื่อสารได้ชัดเจนกว่าการบรรยายด้วยข้อความและช่วยยกระดับความเข้าใจ เนื้อหาสาระได้เป็นอย่างดี มีแอพพลิเคชั่นมือถือ (App) ที่สร้างความตื่นตาตื่นใจ ให้กับโลกการอ่านได้มากขึ้น ด้วยการนำเสนอเนื้อหาหนังสือเชิงโต้ตอบ (Interactive Book) ที่มีภาพเคลื่อนไหว เนื้อหาดิจิทัลยุคนี้เริ่มขยับออก จากกรอบของหนังสือสำหรับเด็กมาสู่เนื้อหาสำหรับนักอ่านทั่วๆ ไป ช่องทางการอ่านทั้งทางเว็บไซต์และแอพพลิเคชั่นมีความหลากหลายเพิ่มขึ้น รวมทั้งยังเกิดอุปกรณ์สำหรับอ่าน E-Book ขึ้นโดยเฉพาะ

สำหรับการผลิตสื่อเพื่อการเรียนการสอนโดยนำเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี (Augmented Reality) ร่วมกับหนังสือหรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่างนั้น เป็นมิติใหม่ทางด้านสื่อการเรียนรู้ ที่จะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่เรียนรู้ อยากรู้อยากเห็น เรียนรู้สิ่งใหม่ สร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้เพิ่มมากขึ้น สร้างผลิตผลที่มีความหมายกับตนเอง เกิดปฏิสัมพันธ์เชื่อมโยงเข้าสู่ห้องเรียน นำเอาประสบการณ์เข้าสู่สถานการณ์จริงที่ผสมผสานกับสถานการณ์เสมือนจริง ได้เรียนรู้เรื่องที่สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการของตนเอง เป็นชุมชนที่เน้นการเรียนรู้จากบริบทของสังคมที่เป็นจริง เกิดการเรียนรู้จากกันและกันที่สังเกตได้ สร้างความรู้และประสบการณ์ได้โดยตรง เกิดการเรียนรู้ด้วยสังคมหรือการร่วมกันเรียนรู้ ซึ่งจากวิจัยที่ได้พัฒนาหนังสือประกอบการเรียนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตีสะท้อนให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือประกอบการเรียน Tubphea, et al. (2012) ได้ทำการพัฒนาชุดสื่อประสมแบบออกเมนเต็ดเรียลลิตี เรื่อง โครงสร้างและการทำงานของหัวใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนดีขึ้นหรือสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน สอดคล้องกับ Chaichalermsak (2012) ได้พัฒนาหนังสืออ่านเพิ่มเติมร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า สื่อที่สร้างขึ้นนั้นสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและยังส่งผลให้คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอีกด้วย และ Meesuwan (2013) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาชุดการเรียนการสอนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี พบว่า ผู้เรียนรู้สึกชอบแปลกใหม่และน่าสนใจในการเรียน ผู้เรียนเรียนด้วยความสนุกสนานและเพลิดเพลิน และได้รับความรู้ เนื้อหาที่นำเสนอ มีความน่าสนใจ มีประโยชน์ และไม่ยากเกินไป ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนด้วยตนเอง มีความเป็นอิสระในการเลือกเนื้อหาในการเรียนรู้ รูปภาพที่นำเสนอมีลักษณะคล้ายกับของจริง ขนาดของรูปภาพมองเห็นได้ง่ายเหมาะสมกับจอภาพคอมพิวเตอร์เมื่อเรียนด้วยชุดการเรียนการสอนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี

Saraubon and Piriyasurawong (2014) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับสื่อการสอนช่วยลดภาระทางปัญญาสำหรับการศึกษาในยุคดิจิทัล พบว่า เทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตีร่วมกับหนังสือเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากช่วยลดภาระทางปัญญา และดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้เป็นอย่างดีทำให้สามารถเรียนรู้ เข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในเวลาอันสั้น แนวโน้มการใช้สื่อเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี สำหรับการเรียนการสอนจะมีสูงขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากเทคโนโลยีด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์พกพามีความเจริญก้าวหน้า อุปกรณ์มีราคาถูกลง ซอฟต์แวร์สนับสนุนระบบมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทำให้สามารถสร้างสรรค์สื่อต่างๆ ได้ อย่างมีคุณภาพ นอกจากนี้ สื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตียังช่วยสร้างสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยจำลองสถานะการณ์และสร้างสภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกพัฒนาการสื่อสารระหว่างกลุ่มในการช่วยกันแก้ปัญหาให้ลุล่วงหรือสร้างสรรค์งานให้ได้ตามจุดมุ่งหมาย และส่งเสริมการมีส่วนร่วมระหว่างสมาชิก ทำให้เกิดการพัฒนาทั้งการเรียนรู้และทักษะการทำงานร่วมกันอีกด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตีร่วมกับหนังสือกับการศึกษาโดยนำไปประกอบเป็นสื่อการเรียนการสอนรวมทั้งทำแบบฝึกหัด พบว่า สามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนดีมาก ช่วยลดภาระทางปัญญาทำให้ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนสูงขึ้น

นอกจากนี้ Ministry of Education (2011) ได้นำเสนอแนวคิดและประโยชน์ของการนำเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตีมาใช่ร่วมกับหนังสือหรือที่เรียกว่า หนังสือ 3 มิติ พบว่า การพัฒนาเทคโนโลยีใหม่สำหรับหนังสือที่นอกเหนือจากความเป็นดิจิตอลที่เราคุ้นเคยแล้ว ก็ยังมีการผลิตหนังสือที่แสดงภาพแบบ 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยีนี้เรียกว่า AR Code (Augmented Reality) เป็นเทคนิคการแสดงภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติที่จะช่วยให้สามารถเห็นภาพราวกับเคลื่อนไหวนูนขึ้นมาเด็กๆ สามารถสัมผัสได้ทั้งเนื้อหาสาระและความสนุกตื่นเต้นที่ได้เห็นทั้งภาพและเสียงผ่านเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตีในอนาคตจะได้เห็นสื่อการเรียนการสอนที่เป็น 3 มิติออกมาให้เห็นมากขึ้น เพราะหนังสือ 3 มิติจะสามารถกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น และยังเป็นเครื่องมือช่วยกระตุ้นให้เด็กเห็นว่าการเรียนเป็นเรื่องที่สนุกไม่ใช่เรื่องน่าเบื่ออีกต่อไปเป็นการสร้างแหล่งเรียนรู้ใหม่ๆ ให้กับเด็กยุคดิจิตอลหันมารักการอ่านมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ระดับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการอ่านกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตี จากผลการวิจัย พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก ดังนั้น การส่งเสริมการอ่านควรได้รับการสนับสนุนทั้งใน 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านจุดมุ่งหมายในการอ่าน 2) ทัศนคติต่อการอ่านหนังสือ 3) พฤติกรรมการอ่านหนังสือ 4) สาเหตุการอ่านหนังสือและ 5) พฤติกรรมการเลือกหนังสือ โดยมีการวางแผนกลยุทธ์และแนวทางในการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างการจูงใจ ในการอ่านให้มีจำนวนมากขึ้นและต่อเนื่อง รวมทั้งมีการวางแผนจัดหาหรือพัฒนาสื่อเทคโนโลยีออกเมนเต็ดเรียลลิตีให้กับครูผู้สอนและผู้ปกครอง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพปัจจัยอื่นๆ ที่อาจจะส่งผลต่อพฤติกรรมการอ่าน และควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติม เกี่ยวกับแผนกลยุทธ์หรือแนวทางที่สามารถนำมาใช้ในด้านการส่งเสริมสนับสนุนการอ่านทั้ง 5 ด้าน

References

Boonparme, P. (1999). *Basic reading techniques for librarians*. Nakhon Ratchasima: Rajabhat Institute Nakhon Ratchasima. [in Thai]

Chaichalermsak, J. (2012). *Development of a supplementary book with augmented reality technology on computer equipment for Mathayomsuksa 5 students, Lomkaopittayakom School* (Independent study). Phitsanulok: Naresuan University. [in Thai]

Chumduang, S. (2010). *Reading behavior of primary students Dara School Chiang Mai Province* (Master thesis). Chiang Mai: Chiang Mai University. [in Thai]

Chiu, C. H., & Ko, H. W. (2005). *Relationships between parental Factors and children's reading behaviors and attitudes: Results from the PIRLS 2005 field test in Taiwan.* Retrieved from http://140.115.78.41/KoSirLabResearchData/JiaHuiChiu/IEA_Conference_Vol_2.pdf

Department of Academic Affairs. (2003). *Reading promotion activities*. Bangkok: Kurusapa Printing Ladphrao. [in Thai]

Khowloueng, D. (2006). Integrating multimedia and hypermedia for teaching and learning. *Education Journal,* 18(1), 29-44. [in Thai]

Kipper, G., & Rampolla, J. (2013). *Augmented reality: An emerging technologies guide to AR.* 1-158.

Liu, Shung-Yi Sandy. (1992). *Familial and psychological effects on students' reading achievements: Linear structural relations (LSREL) approach* (Doctoral dissertation). Champaign, IL: University of Illinois at Urbana Champaign.

Mahakhan, P. (1987). *Basic reading instruction*. Bangkok: Odean Store. [in Thai]

Mahawongtong, K. (2010). *Reading behaviors and influencing factors on reading behaviors of Undergraduates Monk Mahachulalongkornrajvidyalaya University, Lamphun Sangha College* (Master thesis). Chiang Mai: Chiang Mai University. [in Thai]

Meesuwan, W. (2011). Augmented reality technology for learning. *Journal of Education Naresuan University,* 13(2), 119-127. [in Thai]

Meesuwan, W. (2013). *The development of instructional package together with augmented reality*. ACTC 2013 Official Conference Proceedings Asian Conference on Technology in the Classroom: Osaka, Japan.

Ministry of Education. (2011). *3D books' stimulate reading from the leaf to the digital*. Retrieved from http://www.moe.go.th/moe/th/news/ [in Thai]

Salayacheewin, S. (1983). *Psychology for adult education*. Chiang Mai: Lanna Printing. [in Thai]

Saraubon, K., & Piriyasurawong, P. (2014). *Cognitive load reduction media for education in the digital age*. *Panyapiwat Journal*, 6(1), 198-207. [in Thai]

Steltenkamp, C. J. (1992). *Habits attitudes and experiences: A study of secondary students' reading.* Retrieved from http://elib.uum.edu.my/kip/Record/0000126853

Suwansakornkul, T. (2011). *The study of role model characteristics in reading which influence reading habit of adolescents in secondary schools in Bangkok* (Master thesis). Bangkok: Bangkok: Srinakharinwirot University. [in Thai]

Thailand Knowledge Park. (2008). *Attitudes and reading behaviors of Thai people*. Bangkok: Thailand Knowledge Park. [in Thai]

Thailand Knowledge Park. (2015). Ten years TK Park: 1 decade reading of Thai society. Retrieved from https://www.tkpark.or.th/stocks/extra/001567.pdf [in Thai]

Tubphea, P., Meesuwan, W., & Namahood, C. S. (2012). *The development of augmented reality multimedia package about the structure and functioning of the heart for Mathayomsuksa 5 students* (Master thesis). Phitsanulok: Naresuan University. [in Thai]