

**หนังสืออ้างอิง
ใช้เฉพาะในห้องสมุด**

การพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

อนงค์นาค เงินทรัพย์

24 ส.ค. 2546
161160

161160

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา

มิถุนายน 2545

ISBN 974-616-742-1

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบปากเปล่าวิทยานิพนธ์
ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์

..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ลัดดา ศุขปรีดี)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.สุชาดา กรเพชรปานี)

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ลัดดา ศุขปรีดี)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.สุชาดา กรเพชรปานี)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลอง ทับศรี)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์ประเสริฐ หกสุวรรณ)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์วณี ฐานวงค์คานติ)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา ของมหาวิทยาลัยบูรพา

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.ประทุม ม่วงมี)

วันที่ 20 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2545.

40921080 : สาขาวิชา: เทคโนโลยีทางการศึกษา ; กศ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา)

คำสำคัญ : หนังสือการ์ตูน / เกม / ความซื่อสัตย์สุจริต / ทักษคติเชิงจริยธรรม /
นักเรียนชั้นประถมศึกษา

อนงค์นาถ เงินทรัพย์ : การพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (THE DEVELOPMENT OF A COMIC BOOK COMPOSED OF GAMES ON HONESTY FOR PRATHOM SUKSA FIVE STUDENTS)

อาจารย์ที่ปรึกษา : ลัดดา สุขปรีดี, กศ.ม., สุชาดา กรเพชรปानी, Ph.D.. 169 หน้า.

ISBN 974-616-742-1

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ (1) พัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (2) เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ของนักเรียนก่อนและหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย โดยกำหนดคุณลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดี กำหนดเนื้อหา และเกมประกอบเพื่อสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากนั้นนำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ไปคัดเลือกนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้คะแนนน้อยที่สุด 30 คน ตามลำดับ ให้อ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมา เมื่ออ่านจบแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริตอีกครั้ง แล้วนำผลของการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเปรียบเทียบโดยใช้ t-test

ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. ได้หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง ป.5 วัยใสวัยมัน ขนาดรูปเล่ม 14.5 x 17 หน้า 62 หน้า

2. ผลการทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ก่อนและหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยหลังการอ่านนักเรียนมีทัศนคติเชิงจริยธรรมสูงกว่าก่อนอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

40921080 : MAJOR : EDUCATIONAL TECHNOLOGY ;
M.Ed. (EDUCATIONAL TECHNOLOGY)

KEYWORD : COMIC BOOK / GAMES / TEST OF ATTITUDE ON HONESTY /
PRATHOM SUKSA STUDENTS

ANONGNARD NGOENSAP : THE DEVELOPMENT OF A COMIC BOOK
COMPOSED OF GAMES ON HONESTY FOR PRATHOM SUKSA FIVE STUDENTS.
THESIS ADVISOR : LADDA SOOKPREDEE, M.Ed., SUCHADA KORNPETHPANE, Ph.D., 169 P. ISBN 974-616-742-1

The purpose of this study was to develop a comic book composed of games on honesty for Prathom Suksa five students. Students 'attitude on honesty' before and after reading the comic book was compared good comic book characteristics were designed. Contents and games with composed to created games on honesty for Prathom Suksa 5 students. The student sample was selected by a test of attitude on honesty. A total of 30 students in the lowest range of points were chosen to read the comic book composed of games on honesty designed by the researcher. After reading, the students took the some test of attitude on honesty. Thereafter, the results of two tests (before and after reading the comic book) were compared by t-test.

The research results were as follows :

1. One comic book composed of games on honesty for Prathom Suksa 5 consisting of 62 pages and its size was 15 x 17 inches was developed.
2. The comparison of the two tests of attitude on honesty before and after reading the comic book was found to be significantly difference ($p < .01$).

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง.....	ซ
สารบัญภาพ	ณ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	4
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	4
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
เอกสารที่เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน.....	7
เอกสารที่เกี่ยวกับเกม.....	24
เอกสารที่เกี่ยวกับการสอนจริยธรรมในระดับประถม	32
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	43
3 วิธีดำเนินการวิจัย	47
กำหนดกรอบแนวคิดของลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดี	47
กำหนดคุณลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต	48
การพัฒนาหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต	49
การสร้างแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต.....	53

บทที่	หน้า
การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์	
สุจริต	55
การดำเนินการทดลอง	55
การวิเคราะห์ข้อมูล	56
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	57
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	61
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	62
อภิปรายผลการวิจัย	63
ข้อเสนอแนะ	65
บรรณานุกรม	66
ภาคผนวก	74
ภาคผนวก ก	75
ภาคผนวก ข	81
ภาคผนวก ค	89
ภาคผนวก ง	93
ภาคผนวก จ	97
ภาคผนวก ฉ	165
ประวัติย่อของผู้วิจัย	169

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นรายบุคคล	58
2 การเปรียบเทียบผลการทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ก่อนและหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	60
3 แสดงคะแนนรวมของนักเรียนโรงเรียนวัดคอน จำนวน 97 คน ที่ได้ทำแบบทดสอบ วัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต เรียงจากน้อยไปหามาก	90
4 แสดงคะแนนรวมของนักเรียนโรงเรียนวัดคอน จำนวน 30 คน ก่อนอ่านและ หลังอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต	91
5 แสดงผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต	92

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 การจัดเรียงกรอบภาพหนังสือการ์ตูน 1-5 กรอบภาพต่อหนึ่งหน้า.....	21
2 การจัดเรียงกรอบภาพหนังสือการ์ตูน 3-9 กรอบภาพต่อหนึ่งหน้า.....	22
3 แผนภูมิการจำแนกเกมตามระดับอุปกรณ์ที่ใช้.....	28