

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นไปอย่างก้าวไกลมาก ซึ่งนับเป็นความเจริญก้าวหน้าทางด้านวัตถุ แต่ถ้าพิจารณาความเจริญด้านจิตใจความประพฤติ คุณธรรมของคนในยุคนี้ คงจะไม่มีใครปฏิเสธได้ว่าความเจริญทางด้านจิตใจและคุณธรรมยังไม่ได้ รับการพัฒนาไปในทางที่ดีเท่าที่ควร ดังจะเห็นได้จากปัญหาอาชญากรรมและพฤติกรรมที่ไม่ ถูกต้องที่เกิดขึ้นทุกวันดังปรากฏเป็นข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์และทางสื่อมวลชนต่าง ๆ แม้แต่ใน วงราชการก็มีปัญหาเกี่ยวกับความไม่ซื่อสัตย์ การแสวงหาผลประโยชน์โดยมิชอบเกิดขึ้นอยู่เสมอ (เรียบจันทร์ บันเทิง, 2540, หน้า 1)

สาเหตุของปัญหาด้านจิตใจและด้านคุณธรรมของคนไทยในยุคปัจจุบันบางส่วนที่ยังไม่ ได้รับการพัฒนา อาจเนื่องมาจากปลูกฝังคุณลักษณะทางจริยธรรมที่ล้มเหลวในอดีตก็เป็นได้ จาก ผลการวิจัยทางการศึกษาของอุบล เรียงสุวรรณ (สุภาวดี โรจนธรรมกุล, 2538, หน้า 14) เมื่อ 20 ปี ก่อนได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนในประเทศไทย ปรากฏว่าคุณลักษณะทางจริยธรรมที่ไม่พึงประสงค์ในทุกภาคมี 6 ลักษณะ คือ ความมีระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความอดทน และ ความยุติธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องการรักษาระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของ นักเรียนทุกภาคของประเทศไทยอยู่ในระดับไม่พึงประสงค์มากที่สุด ดังนั้นเด็กเมื่อ 20 ปีก่อนที่มี ปัญหาด้านคุณธรรมศีลธรรม ก็คือผู้ใหญ่ในปัจจุบันนั่นเอง บ้านเมืองในขณะนี้จึงเต็มไปด้วยวิกฤติ (สุภาวดี โรจนธรรมกุล, 2538, หน้า 14)

จะเห็นได้ว่า การมีจริยธรรมและศีลธรรมของบุคคลในสังคมเป็นปัจจัยสำคัญประการ หนึ่ง ที่ทำให้สังคมดำรงอยู่ได้ด้วยความสะดวกเรียบร้อย และส่งผลให้การพัฒนาสังคมดำเนินไป อย่างรวดเร็ว และในทางตรงข้ามถ้าสังคมใดมีความเสื่อมทางด้านการศึกษาของบุคคล ย่อมเป็นอุปสรรคต่อ การพัฒนาสังคมนั้น การพัฒนาสังคมจะเกิดขึ้นได้ต้องเริ่มจากการพัฒนาที่ จิตใจของบุคคล โดยการให้การศึกษาทางด้านจริยธรรมเพื่อเสริมสร้างคุณภาพและคุณธรรม ให้แก่ บุคคลในสังคม ซึ่งควรเริ่มต้นมาจากวัยเด็กเป็นประการสำคัญ

ความซื่อสัตย์สุจริตเป็นจริยธรรมที่พึงประสงค์สำหรับเยาวชนไทยที่ควรปลูกฝังและเสริมสร้างเพื่อให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพที่สมบูรณ์ ซึ่งเป็นลักษณะที่เอื้อต่อการพัฒนาประเทศ (ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร, 2534, หน้า 20) ดังนั้นเราจึงควรพยายามปลูกฝังให้เด็กไทยมีจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตให้ได้ เพราะ เด็กวันนี้คือผู้ใหญ่ในวันหน้า ถ้าเด็กวันนี้เป็นเด็กที่มีความซื่อสัตย์สุจริตก็ทำนายได้ว่าเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็จะเป็นผู้ใหญ่ที่ซื่อสัตย์สุจริต

การพัฒนาจริยธรรมที่กระทำกันมากในขณะนี้ คือ การพัฒนาจริยธรรมโดยปลูกฝังให้คนที่อยู่ในระบบโรงเรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเด็กในระดับประถมศึกษา ทั้งนี้เนื่องจากเด็กมีความไวต่อการปลูกฝังเยาวชนที่อยู่ในช่วงของการศึกษาภาคบังคับเป็นวัยที่เหมาะสมอย่างยิ่งในการปลูกฝังจริยธรรม เพราะเป็นวัยที่บริสุทธิ์สามารถซึมซับสิ่งที่สั่งงานได้ง่าย (มลทา เมืองทรัพย์, 2541, หน้า 24) บุญจง เรืองสะอาด (2537, หน้า 44) ได้กล่าวไว้ว่า เนื่องจากการเรียนรู้จริยธรรมของเด็กส่วนใหญ่ได้จากโรงเรียน ด้วยเหตุนี้โรงเรียนในฐานะเป็นสถาบันการศึกษา จึงมีหน้าที่รับผิดชอบโดยตรงเช่นเดียวกับสถาบันครอบครัว สถาบันศาสนา และสื่อมวลชนต่าง ๆ ที่ต้องอบรมสั่งสอนและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็ก เพื่อเสริมสร้างและปลูกฝังจริยธรรมให้มีในชีวิตจิตใจของนักเรียน

ลักษณะการจัดการศึกษาในปัจจุบัน เป็นที่ยอมรับกันว่าสื่อการสอนมีบทบาทที่สำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการเรียน โดยสื่อการสอนจะเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจทางด้านวิชาการต่าง ๆ จากผู้สอนไปยังผู้เรียน รวมถึงช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอันจะทำให้ผู้เรียนได้เกิดความคิดรวบยอดได้อย่างรวดเร็ว และแม้ว่าสื่อการสอนจะมีพัฒนาก้าวหน้าเป็นอย่างมากก็ตาม แต่ก็ยังมีสื่อที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากตั้งแต่อดีต ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นสื่อพื้นฐานของการศึกษาดั้งแต่ขั้นต้นนั่นคือหนังสือ และหนังสือยังเป็นสื่อที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนได้มีความรู้ความสามารถที่จะนำตัวเองไปสู่การประกอบอาชีพและการศึกษาในระดับสูงขึ้นไปอีก (จารุณี ยอดกัณหา, 2540, หน้า 1) หากเราได้มีการพัฒนาหนังสือให้เหมาะสมกับเด็ก และตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้หนังสือก็จะเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการเรียนการสอนในระบบการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาหนังสือที่จะนำมาเป็นสื่อการเรียนการสอนนั้น หนังสือที่ใช้ควรจะต้องมีความเร้าความสนใจผู้เรียนให้มีความกระตือรือร้นที่จะอ่านหรือศึกษาไปอย่างต่อเนื่อง และในปัจจุบันจะพบว่าหนังสือส่วนใหญ่ที่มีจำหน่ายตามท้องตลาดและเป็นที่ยอมรับชมชอบของเด็กนักเรียน ก็คือ หนังสือการ์ตูน ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่มีภาพประกอบ อ่านแล้วสนุกสนานเพลิดเพลิน และยังช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการที่กว้างไกล จากผลการสำรวจของของ กรมวิชาการ (2518, หน้า 35) ได้รายงานผลการสำรวจความสนใจ และรสนิยมในการอ่านของเด็กและเยาวชนว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากที่สุด

มีจำนวนถึงร้อยละ 96.48 และ มณิรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2537, หน้า 57) ได้กล่าวถึงหนังสือการ์ตูนไว้ว่า รูปแบบของหนังสือการ์ตูนมีลักษณะที่เป็นจุดเด่นที่ทำให้เด็กสนใจ โดยเฉพาะการสื่อความหมายด้วยภาพ แม้แต่เด็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ออกก็สามารถลำดับเรื่องได้จากภาพ เพราะการ์ตูนสนองความต้องการของเด็ก ภาพการ์ตูนสามารถขยายโลกให้กว้างกว่าตัวหนังสือ และจากผลวิจัยของ พิตแมน (Pittman, 1958, p. 253) ได้ศึกษาถึงอิทธิพลของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็กสามารถสรุปได้ว่า หนังสือการ์ตูนสามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเด็กได้มาก นักเรียนที่อ่านซ้ำหรือเด็กที่ไม่อยากอ่าน เด็กเกร จะสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูน ชม ภูมิภาค (2524, หน้า 144) อ้างถึงใน เทพพิทักษ์ โกยกอบเกียรติ, 2538) ได้กล่าวว่า หนังสือการ์ตูนเหมาะที่จะทำเป็นหนังสือสำหรับเด็กโดยทำเป็นหนังสือประกอบหลักสูตร ในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งนี้เพราะหนังสือการ์ตูนดูง่าย เข้าใจง่ายและเรียกร้องความสนใจของนักเรียนได้ดีกว่าหนังสือที่มีเพียงข้อความตัวอักษรเพียงอย่างเดียว และนอกจากนั้น เทพพิทักษ์ โกยกอบเกียรติ (2538, หน้า 19-25) ยังได้กล่าวถึงหนังสือการ์ตูนไว้ว่า หนังสือการ์ตูนสามารถแปลความหมายจากนามธรรมเป็นรูปธรรมได้ เด็กจึงชื่นชอบและเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนการสอน

เนื่องจากเนื้อหาในวิชาจริยธรรมเป็นเรื่องของนามธรรม และในบางครั้งเด็กก็เกิดความเบื่อหน่ายและไม่เข้าใจในเนื้อหาวิชา ดังนั้นในการกระบวนการเรียนการสอนจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาเทคนิค และวิธีการที่จะเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเข้าใจในเนื้อหาวิชาได้เป็นอย่างดี กิจกรรมการเล่น จึงมีส่วนสำคัญต่อการกระตุ้นความสนใจในการเรียนของนักเรียน ดังที่ สิริพร ทิพย์คง (2532, หน้า 34) ได้กล่าวไว้ว่า กระบวนการเรียนการสอนที่จะสามารถทำให้นักเรียน เรียนด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน เต็มใจ กระตือรือร้นที่จะเรียน สามารถทำได้โดยการสร้างกิจกรรมการเล่น สร้างเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียนเพื่อที่เด็กจะได้เล่น และเรียนรู้ไปด้วยในขณะเดียวกัน ซึ่งวิธีการเช่นนี้จะช่วยสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนอีกทางหนึ่ง ซึ่ง จอห์นสัน, คริสตี้, และเขาส์ (Johnson, Christie, & Yawkey, 1993, p. 25) ได้กล่าวไว้ว่า การเล่นเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดสำหรับเด็กในการเรียน เพราะเด็ก ๆ มีความสนใจในช่วงเวลาที่จำกัด ดังนั้นการที่จะเตรียมความพร้อมให้แก่เด็กเพื่อให้พร้อมที่จะรับรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดี ก็โดยการให้เด็กได้เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรม ให้เด็กได้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมนั้น ๆ สอดคล้องกับที่ นลินี ทองมี (2540, หน้า 4) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้และความสามารถในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ของเด็กนั้น ถึงแม้จะเกิดขึ้นเองได้บ้างตามสภาพแวดล้อมของเด็กแต่ละคน แต่จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อมีสื่อกระตุ้นให้เด็กได้สังเกต สัมผัส ทดลอง ค้นหา แก้ปัญหาและใช้ภาษาเพื่อให้มีทักษะด้านต่าง ๆ สอดคล้องไปกับการเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็ก ดังนั้นการสร้างสื่อหนังสือสำหรับเด็กโดยใช้เกมประกอบจะสามารถสนองตอบคุณสมบัติ

ดังกล่าวได้เป็นอย่างดี เพราะได้รวบรวม พัฒนา ประยุกต์กิจกรรมการเล่นเกมส์หลาย ๆ แบบที่เน้น การสร้างความคิด ความเข้าใจ จากกิจกรรมเข้ากับการอ่าน

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำเนื้อหาวิชาจริยศึกษา ในหัวข้อความซื่อสัตย์สุจริต มาพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนเรื่อง ที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต จะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนสามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะเป็นผลช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และยังเป็นปลูกฝังจริยธรรมอันดีงาม สร้างทัศนคติเชิงจริยธรรมที่ดีต่อการประพฤติ ปฏิบัติตามหลักจริยธรรม ในเรื่อง ความซื่อสัตย์สุจริต และยังสามารถนำซึ่งประโยชน์ต่อการพัฒนา สื่อการเรียนการสอนในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนเรื่องให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ได้หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เป็นข้อมูลและแนวทางประกอบการตัดสินใจของผู้สอน และนักการศึกษาในการนำหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต มาใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้วิชาจริยศึกษา เพื่อปรับปรุงให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
3. เป็นแนวทางในการส่งเสริมจริยธรรมนักเรียนด้านความซื่อสัตย์สุจริต อันจะเป็นการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. เนื้อหาใช้ในการพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบแบบบทเรียนโปรแกรม มีเนื้อหาสาระสอดคล้องกับหลักสูตร กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หน่วยที่ 1

จริยศึกษา เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่และหมู่คณะ ความซื่อสัตย์ต่อผู้อื่น และความซื่อสัตย์ต่อตนเอง

2. ลักษณะของการ์ตูนเป็นกรอบภาพสี่เหลี่ยมหลาย ๆ กรอบ ใช้การสนทนาระหว่าง ตัวการ์ตูนเป็นการดำเนินเรื่อง โดยผู้วิจัยจะนำเนื้อหาความรู้สอดแทรกเข้าไปในคำสนทนาระหว่าง ตัวการ์ตูน ส่วนภาษาที่ใช้จะค่อนข้างสุภาพ เป็นภาษาพูดที่เด็กในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เข้าใจได้ง่าย

3. ตอนท้ายของแต่ละตอนจะมีเกมประกอบที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยจะมีคำตอบให้นักเรียนเลือก 2-3 คำตอบ ซึ่งหากนักเรียนเลือกคำตอบใดคำตอบหนึ่ง จะมีคำสั่งให้เปิดไปที่หน้าซึ่งมีคำเฉลยและบอกเหตุผลให้ทราบคำตอบที่เลือกนั้นถูกหรือผิด หากผิดจะมีคำสั่งให้กลับไปเลือกใน หน้าเดิมใหม่อีกครั้งหนึ่ง จนกว่านักเรียนจะเลือกคำตอบที่ถูกต้อง โดยเกมประกอบจะทำให้ผู้เรียน สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย และให้ความรู้

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. หนังสือการ์ตูนเรื่อง หมายถึง หนังสือที่มีภาพลายเส้น มีข้อความบรรยายคำพูดของ การ์ตูนอยู่ในกรอบภาพแต่ละกรอบ เรียงลำดับตามเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ และมีกิจกรรมให้ ปฏิบัติตาม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

2. เกมประกอบ หมายถึง กิจกรรมให้ผู้อ่านค้นหาคำตอบตามเหตุการณ์ที่กำหนดไว้ ท้ายเรื่องสมมุติให้ผู้อ่านเป็นตัวละครเอกในเรื่องที่พบกับเหตุการณ์ดังกล่าว คำตอบมีให้เลือก 2-3 คำตอบ เมื่อเลือกคำตอบใดจะมีคำสั่งให้เปิดไปยังหน้าที่มีคำเฉลย

3. หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ หมายถึง หนังสือที่มีภาพลายเส้น มีข้อความ บรรยายคำพูดของการ์ตูนอยู่ในกรอบภาพแต่ละกรอบ เรียงลำดับตามเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ ตอนท้ายเรื่องมีกิจกรรมให้ปฏิบัติตามเป็นเกมที่สร้างตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหา บทเรียน

4. ความซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง ความประพฤติ ปฏิบัติอย่างตรงไปตรงมาด้วยความ จริงใจ ไม่โกหกหลอกลวง เป็นคุณธรรมที่แสดงถึงความจริงใจ พุดจริง ทำจริง ซื่อตรง วัตถุได้โดยใช้ แบบทดสอบทัศนคติเชิงจริยธรรม แบ่งออกเป็น ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่และหมู่คณะ ความซื่อสัตย์ ต่อผู้อื่น และความซื่อสัตย์ต่อตนเอง

5. ทัศนคติเชิงจริยธรรม หมายถึง ความรู้สึก หรือความคิดเห็นของบุคคลที่แสดงออก เพื่อตอบสนองต่อการกระทำหรือลักษณะของพฤติกรรมต่าง ๆ ว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยเพียงใด วัตถุได้โดยใช้แบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต

6. แบบทดสอบทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง แบบทดสอบที่มีลักษณะของแบบทดสอบที่มีชนิดตัวเลือก 4 ตัวเลือก มีทั้งข้อความในทางบวกและทางลบ โดยยึดเนื้อหาเกี่ยวกับจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต ในหน่วยการเรียนรู้วิชาจริยศึกษา กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อใช้วัด ความคิดเห็น โดยสรุปรวมเกี่ยวกับการประพฤติปฏิบัติที่ถูกต้อง เหมาะสม ตรงไปตรงมาทั้งทางกาย วาจา ใจ ต่อตนเอง ต่อผู้อื่น ต่อหน้าที่ และหมู่คณะ