

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการพัฒนาหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ประกอบการสอนวิชาจริยศึกษา ผู้วิจัยจะดำเนินการดังนี้

1. กำหนดกรอบแนวคิดของลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดี
2. กำหนดคุณลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต
3. การพัฒนาหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต
4. การสร้างแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต
5. การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต
6. การดำเนินการทดลอง
7. การวิเคราะห์ข้อมูล

กำหนดกรอบแนวคิดของลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดี

1. ตั้งจุดมุ่งหมายของเรื่องที่จะเขียน โดยคำนึงถึงสาระที่ผู้อ่านจะได้รับและการสอดแทรกคุณธรรม
2. เขียนเค้าโครงเรื่องย่อ
3. กำหนดตัวการ์ตูนหลักและตัวการ์ตูนรอง, ลักษณะของตัวการ์ตูนแต่ละตัว, อุปนิสัย และการแต่งกาย, ฉากต่าง ๆ ในเนื้อเรื่อง
4. นำเค้าโครงเรื่องย่อมาแตกเป็นบทสนทนาระหว่างตัวการ์ตูน และคำบรรยาย
5. นำเนื้อหาที่ได้และลักษณะของตัวการ์ตูนที่กำหนดไว้แล้ว นำไปออกตัวการ์ตูน หลังจากนั้นวาดตามเนื้อหา
6. กรอบภาพใน 1 หน้า มีตั้งแต่ 1-9 กรอบ เป็นกรอบสี่เหลี่ยมไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าหรือจตุรัส ขึ้นอยู่กับลักษณะของภาพการ์ตูน
7. หลังจากได้ภาพการ์ตูนแล้ว นำมาใส่ข้อความบรรยายและบทสนทนา
8. ออกแบบปกโดยใช้ตัวการ์ตูนหลักและรอง และตั้งชื่อโดยให้สอดคล้องกับเนื้อหาภายใน แล้วจึงนำไปจัดทำเป็นรูปเล่ม

กำหนดคุณลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

คุณลักษณะหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นประกอบด้วย

1. ด้านกายภาพ

1.1 หนังสือการ์ตูน ขนาดรูปเล่ม 14.5 x 21 ซม. จำนวน 62 หน้า แนวตั้ง 1 เล่ม

1.2 ปกหนังสือมีลักษณะเป็นปกแข็ง กระดาษหนา 180 แกรม สีสี เนื้อในเป็นกระดาษหนา 80 แกรม พื้นกระดาษสีขาว

1.3 ภาพประกอบ และตัวอักษร

1.3.1 ภาพประกอบ เป็นภาพการ์ตูนลายเส้น ขาวดำ มีลักษณะให้ความรู้สึกเหมือนจริง มีความโดดเด่น มีความเคลื่อนไหว

1.3.2 ตัวอักษรใช้ลายมือเขียน ขนาดประมาณ 16-20 พอยต์

2. ด้านเนื้อหา ประกอบด้วย

2.1 วัตถุประสงค์ของการอ่านหนังสือการ์ตูน

2.2 คำอธิบายวิธีใช้หนังสือ

2.3 เนื้อหาภายใน เป็นการ์ตูนเรื่อง ที่มีตัวละครเป็นตัวดำเนินเรื่อง โดยตัวละครจะประสบกับเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมในการเสนอแนวทางการแก้ปัญหา และร่วมเล่นเกมในตอนท้ายของเรื่อง

2.4 ลักษณะเกมเป็นคำถาม และมีคำตอบเป็นตัวเลือก 2-3 ตัวเลือกแล้วแต่กรณีของเนื้อหา

เมื่อผู้อ่านเลือกตอบข้อใดก็จะให้เปิดไปดูคำเฉลยที่หน้าต่อไปตามที่กำหนดไว้ เช่น ระวังเห็นกระเป๋าตังค์ของเพื่อนหล่น ระวังจึงตัดสินใจ

1. นำไปคืนให้เจ้าของ ใครเลือกข้อนี้ เปิดไปที่หน้า 20

2. วางไว้ที่เดิมไม่ต้องสนใจ ใครเลือกข้อนี้เปิดไปที่หน้า 12

3. เก็บเงินในกระเป๋าตังค์ไว้ แล้วเอากระเป๋าไว้ไว้ที่เดิม ใครเลือกข้อนี้เปิดไปที่หน้า 6

เมื่อผู้อ่านเลือกคำตอบข้อใดแล้ว และเปิดไปตามหน้าที่ตัวเลือกนั้นได้บอกไว้ ก็จะพบคำเฉลย และคำอธิบายอย่างเป็นเหตุและผล หากคำตอบนั้นยังไม่ถูกต้องก็จะมีคำสั่งให้กลับไปอ่านในหน้าเดิม หรือโยนไปหาคำเฉลยในหน้าอื่น ๆ ต่อไป

แบ่งเนื้อหาเรื่องความซื่อสัตย์สุจริตออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่และหมู่คณะ

ตอนที่ 2 ความซื่อสัตย์ต่อผู้อื่น

ตอนที่ 3 ความซื่อสัตย์ต่อตนเอง

การพัฒนาหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

การพัฒนาหนังสือการ์ตูน ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็นขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 2 ขั้นการเรียบเรียงเนื้อหา และจัดทำเป็นรูปเล่มหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

ขั้นที่ 3 การหาคุณภาพของหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์

1. ศึกษาหลักสูตรการประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หนังสือแบบเรียนสร้างเสริมลักษณะนิสัย คู่มือครู หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก หนังสือการ์ตูนของหลาย ๆ สำนักพิมพ์ เพื่อให้ทราบถึงโครงสร้าง และแนวทางในการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม

2. ศึกษาจุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม จากหลักสูตรการประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และกำหนดเป็น วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่องเพื่อต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม เป้าหมายที่ต้องการ

จุดมุ่งหมายของหลักสูตรการประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) กล่าวไว้ว่า

... การศึกษาระดับประถมศึกษา เป็นการศึกษาพื้นฐานที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถ พัฒนาคุณภาพชีวิตให้พร้อมที่จะทำประโยชน์ให้กับสังคม ตามบทบาทและหน้าที่ของตนในฐานะ พลเมืองดีตามระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข โดยให้ผู้เรียน มีความรู้ และทักษะพื้นฐานในการดำรงชีวิต ทนต่อการเปลี่ยนแปลง มีสุขภาพสมบูรณ์ทั้งร่างกาย และจิตใจ ทำงานเป็นและครองชีวิตอย่างเป็นสุข...

จุดประสงค์การเรียนรู้กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ใน ป.02 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใน หัวข้อ การพัฒนาจริยธรรม คุณธรรม และค่านิยม

1. อธิบายผลที่จะเกิดจากการกระทำต่าง ๆ ในแง่ของจริยธรรม คุณธรรม และค่านิยม
2. วิเคราะห์พฤติกรรมต่าง ๆ ที่สอดคล้องหรือขัดแย้งกับจริยธรรม คุณธรรม และค่านิยม
3. เสนอแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม คุณธรรม และค่านิยม

และค่านิยม

4. นำจริยธรรม คุณธรรม และค่านิยมไปปฏิบัติในชีวิตประจำวันอย่างสม่ำเสมอ
5. แนะนำผู้อื่นให้แก้ไขพฤติกรรม และการปฏิบัติเกี่ยวกับจริยธรรม คุณธรรม และค่านิยมที่ไม่ถูกต้อง
6. แนะนำชักชวนผู้อื่นให้ปฏิบัติตามจริยธรรม คุณธรรม และค่านิยม และชื่นชมยินดีต่อผู้มีจริยธรรม คุณธรรม และค่านิยม

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมเรื่องความซื่อสัตย์สุจริตตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1. บอกความหมายของความซื่อสัตย์สุจริตได้
2. บอกลักษณะของคนที่มีความซื่อสัตย์สุจริต และแนวทางในการปฏิบัติตนให้เป็นผู้ที่มีความซื่อสัตย์สุจริตได้

3. บอกประโยชน์ของความซื่อสัตย์สุจริตได้

ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม หลังการอ่านหนังสือการ์ตูน โดยกำหนด วัตถุประสงค์เพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรการประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. หลังการอ่านหนังสือการ์ตูน เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต นักเรียนบอกลักษณะของคนที่มีความซื่อสัตย์สุจริต และขาดความซื่อสัตย์สุจริตได้
2. หลังการอ่านหนังสือเรื่องความซื่อสัตย์ นักเรียนบอกประโยชน์ของความเป็นผู้มีความซื่อสัตย์สุจริต และผลจากการขาดความซื่อสัตย์สุจริต
3. กำหนดโครงเรื่องของหนังสือ ให้เป็นหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ใน ป. 02 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

ขั้นที่ 2 ขั้นการเรียบเรียงเนื้อหา และจัดทำเป็นรูปเล่มหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. แบ่งเนื้อหาเรื่องความซื่อสัตย์สุจริตออกเป็น 3 ตอน คือ
ตอนที่ 1 เหตุเกิดที่ห้องวิทยาศาสตร์ (ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่และหมู่คณะ)

ตอนที่ 2 พักทองกับตุ๊กตาราคาแพง (ความซื่อสัตย์ต่อผู้อื่น)

ตอนที่ 3 ตู้เพื่อฝัน (ความซื่อสัตย์ต่อตนเอง)

2. กำหนดลักษณะของตัวละคร ตัวเอกตัวรอง และตัวประกอบที่เข้ากับเนื้อหาของเรื่อง และเหมาะสมกับวัยของเด็ก

3. กำหนดเนื้อเรื่องในแต่ละตอน แต่งเป็นเรื่องซึ่งมีตัวเอกเป็นผู้ดำเนินเรื่อง โดยตัวเอกและตัวรอง จะประสบกับเหตุการณ์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ตอนท้ายของแต่ละตอน กำหนดเนื้อหาในเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาในตอนนั้น ๆ เกมมีลักษณะเป็นการถามปัญหา และมีตัวเลือกพร้อมคำเฉลย และคำอธิบายในแต่ละตัวเลือกซึ่งจะอยู่ในหน้าต่างๆของหนังสือ โดยเปิดดูได้จากเลขหน้าที่ตัวเลือกได้กำหนดไว้

4. เมื่อผู้วิจัยเขียนเค้าโครงของเนื้อเรื่องเสร็จแล้ว นำไปให้ผู้ที่มีความสามารถในการเขียนสคริปต์ นำเค้าโครงของเนื้อเรื่องไปแตกเป็นบทสนทนาเสร็จแล้วจึงไปให้ผู้ที่มีความสามารถในการวาดภาพการ์ตูนออกแบบละครทุกตัวที่มีปรากฏในเนื้อเรื่องให้เป็นรูปภาพ โดยการดำเนินเรื่องจะเป็นกรอบภาพ มีคำพูดอยู่ในบอลูน มีการสนทนายระหว่างตัวละคร โดยภาพการ์ตูนในเล่มจะเป็นภาพขาวดำ

5. นำภาพการ์ตูนที่วาดเสร็จแล้ว เติมคำพูด, คำบรรยาย

6. ออกแบบหน้าปกโดยมีตัวละครสำคัญ ๆ อยู่ในภาพ จากนั้นให้ผู้วาดภาพท่านเดิมลงมือวาดและลงสี เป็นภาพสีสี่ และเสกนเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์

7. พิมพ์หน้าปกบนกระดาษ A4 ความหนา 180 แกรม และเนื้อหาด้านในนำมาถ่ายเอกสารลงบนกระดาษ A4 ความหนา 80 แกรม จำนวน 62 แผ่นหน้าหลังแล้วจัดเข้าเล่ม

ขั้นที่ 3 การหาคุณภาพของหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต
การหาคุณภาพของหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. การพิจารณาคุณภาพของหนังสือด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1.1 นำเนื้อเรื่องที่เขียนสคริปต์เรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของภาษา ความเหมาะสมของเนื้อหา จำนวน 5 ท่าน ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.มรว.สมพร สุทธิศนี, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทร บำเรอราช, อาจารย์วัฒนา รวยสำราญ, อาจารย์พิสิษ วรวัฒนะ และอาจารย์ปริดา ปัญญาจันทร์ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำโดยสรุปได้ดังนี้

1.1.1 ควรมีการแก้ไขภาษาพูดให้เป็นภาษาเขียนมากกว่านี้

1.1.2 การแก้ปัญหของเรื่องควรทิ้งไว้เป็นปลายเปิดให้ผู้อ่านได้แสดงความคิดเห็นหรือหาทางแก้ปัญหาด้วยตัวเองก่อน

1.2 ผู้วิจัยได้ปรับปรุงเนื้อหา ภาษาที่ใช้ในเรื่อง และเพิ่มเติมคำถามปลายเปิดให้ผู้อ่านได้แสดงความคิดเห็นก่อนเข้าสู่ทางเลือกที่ได้จัดทำไว้

2. การหาคุณภาพของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ที่เป็นรูปเล่มที่สมบูรณ์ โดยผู้เชี่ยวชาญ

2.1 นำหนังสือที่เสร็จเรียบร้อยจำนวน 1 เล่มให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสือสำหรับเด็กได้ตรวจสอบภาพการ์ตูน และลักษณะของตัวอักษร คือนายภิรมย์ สุชะจินตนากาญจน์ โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำ สรุปได้ว่า ตัวอักษรอ่านค่อนข้างยาก จดวางไม่ค่อยเหมาะสม การเคลื่อนไหวของภาพไม่สมจริงเท่าที่ควร ควรมีรายละเอียดของฉากมากกว่านี้ จะสื่อให้เข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้น ส่วนในเรื่องของชื่อเรื่องและชื่อตอนได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ปริดา ปัญญาจันทร์

2.2 ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงรูปแบบของหนังสือตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญจนได้หนังสือที่มีความเหมาะสมกับนักเรียนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.3 นำหนังสือการ์ตูนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนจำนวน 1 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดคอน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อดูความเหมาะสมของเนื้อหา ความยากง่ายของภาษา และภาพที่ใช้ประกอบซึ่ง พบว่า

2.3.1 รูปภาพสวยดี เนื้อหาน่าสนใจ

2.3.2 บางหน้าตัวหนังสือบรรยายบางหน้าเขียนตัวเล็กเกินไป ทำให้มองเห็นไม่ค่อยชัด น่าจะเขียนให้ตัวใหญ่หน่อย

2.4 นำหนังสือการ์ตูนเรื่องไปปรับปรุงแล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดคอน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน ซึ่งเป็นเด็กเรียนเก่ง, ปานกลาง และเรียนอ่อน โดยดูจากผลการเรียนที่ผ่านมา เพื่อตรวจสอบหาความยากง่ายของเนื้อหา ภาษาที่ใช้ ภาพประกอบ และรูปเล่มอีกครั้ง พบว่า

2.4.1 หน้าปกสีไม่สวย ไม่สดใส

2.4.2 เนื้อเรื่องค่อนข้างยาว อ่านไปแล้วจำไม่ได้ ต้องมาเปิดย้อนหลังดู

2.4.3 บางประโยคยาวเกินไป

3. ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขหนังสือตามที่ได้ทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก จนได้หนังสือที่มีเนื้อหา ภาษา รูปภาพ และรูปเล่มที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

4. ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนวัดคอน จำนวน 30 คน ได้มาโดยการคัดเลือกจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้งหมด จำนวน 97 คน ที่ให้ทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต ให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด แล้วจัดลำดับคะแนนของนักเรียนทั้งหมดจากมากไปหาน้อย คัดเฉพาะนักเรียนที่ได้คะแนนน้อยที่สุด 30 คนตามลำดับ มาเป็นกลุ่มตัวอย่างหาคุณภาพของหนังสือ

5. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตก่อนการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง ของกลุ่มตัวอย่างมาหาค่าคะแนนเฉลี่ยได้เท่ากับ 3.10 จากนั้นให้นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น โดยใช้เวลาในการอ่านทั้งสิ้น 3 วัน ๆ ละ ครึ่งชั่วโมง หลังจากเสร็จสิ้นการอ่านแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตอีกครั้ง โดยเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันที่ทำก่อนการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง คะแนนเฉลี่ยได้เท่ากับ 3.18 สูงกว่าเดิม แสดงว่าหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต มีคุณภาพ

การสร้างแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต

แบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักเกณฑ์การสร้างแบบทดสอบทัศนคติเชิงจริยธรรมเพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตร และจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
2. แบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยปรับปรุงจากแบบทดสอบทัศนคติเชิงจริยธรรมของ ดวงเดือน พันธุมนาวิน, และเพ็ญแข ประจณปัจฉินีก (2520, หน้า 251-252) ลักษณะของแบบทดสอบ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่ามี 4 หน่วย (scale) เริ่มจาก เห็นด้วยอย่างยิ่ง ก่อนข้างเห็นด้วย ไม่ค่อยเห็นด้วย ไม่เห็นด้วยเลย ทั้งนี้ยึดหลักที่ว่า ทัศนคติเชิงจริยธรรมมีคุณสมบัติที่จะทำนายพฤติกรรมเชิงจริยธรรมได้แม่นยำกว่าการใช้ความรู้เกี่ยวกับค่านิยมทางสังคมของบุคคลเพียงอย่างเดียว (ดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2522, หน้า 3) โดยครอบคลุมเนื้อหาของความซื่อสัตย์สุจริตทั้ง 3 ด้าน คือ ความซื่อสัตย์สุจริตต่อหน้าที่และหมู่คณะ ความซื่อสัตย์สุจริตต่อผู้อื่น และความซื่อสัตย์สุจริตต่อตนเอง
3. เกณฑ์การสร้างและคัดเลือกข้อความเพื่อ ใช้เป็นแบบทดสอบทัศนคติเชิงจริยธรรมเกี่ยวกับความซื่อสัตย์สุจริต ใช้เกณฑ์ดังนี้
 - 3.1 เป็นข้อความที่แสดงถึงพฤติกรรมหรือการกระทำที่อาจเกิดขึ้นจริงกับระดับวัยของนักเรียน หรืออาจพบพฤติกรรมเหล่านั้นจากบุคคลรอบข้าง

3.2 ข้อความนั้นเป็นลักษณะคำถามเพื่อให้ทราบความรู้สึกของผู้ทำแบบทดสอบ
ต่อบุคคล หรือเหตุการณ์ที่มีอยู่ในคำถามนั้นๆ

3.3 เป็นข้อความสั้น ๆ แต่มีความหมายชัดเจนเกี่ยวข้องกับความรู้สึกสุจริตทั้ง 3
ด้าน คือ ความซื่อสัตย์สุจริตต่อหน้าที่และหมู่คณะ ความซื่อสัตย์สุจริตต่อผู้อื่น และความซื่อสัตย์
สุจริตต่อ ตนเอง ทั้งในทางบวกและทางลบ

4. สร้างข้อความเพื่อใช้วัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ซึ่งประกอบ
ด้วยข้อความทางบวกและข้อความทางลบ จำนวน 28 ข้อความ

ข้อความทางบวกได้แก่ข้อ 2, 4, 6, 9, 14, 15, 17, 18, 20, 22, 24, 26, 27, 28

ข้อความทางลบได้แก่ข้อ 1, 3, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 16, 19, 21, 23, 25

5. เกณฑ์การตรวจให้คะแนน ข้อความที่เป็นทางบวก

เห็นด้วยอย่างยิ่ง ได้ 4 คะแนน

ค่อนข้างเห็นด้วย ได้ 3 คะแนน

ไม่ค่อยเห็นด้วย ได้ 2 คะแนน

ไม่เห็นด้วยเลย ได้ 1 คะแนน

ส่วนข้อความที่เป็นทางลบ มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง ได้ 1 คะแนน

ค่อนข้างเห็นด้วย ได้ 2 คะแนน

ไม่เห็นด้วย ได้ 3 คะแนน

ไม่เห็นด้วยเลย ได้ 4 คะแนน

ดังนั้นค่าคะแนนของแบบทดสอบมีช่วงคะแนน 1-4 คะแนน เฉลี่ยคะแนนของการทำ
แบบทดสอบเพื่อจัดเป็นเกณฑ์ระดับของการแสดงทัศนคติดังนี้

1.00 – 1.50 หมายถึง มีทัศนคติเชิงจริยธรรมที่มีต่อเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต อยู่ในระดับ
ต่ำ

1.51 – 2.50 หมายถึง มีทัศนคติเชิงจริยธรรมที่มีต่อเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต อยู่ในระดับ
พอใช้

2.51 – 3.50 หมายถึง มีทัศนคติเชิงจริยธรรมที่มีต่อเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต อยู่ในระดับดี

3.51 – 4.00 หมายถึง มีทัศนคติเชิงจริยธรรมที่มีต่อเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต อยู่ในระดับ

ดีมาก

การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต

การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นจำนวน 28 ข้อ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผศ.ดร.สุนทร บำเรอราช, อาจารย์วัฒนา รวยสำราญ และอาจารย์พิสิฐ วรรณนะ เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างคำถาม ตลอดจนตรวจสอบความเหมาะสมของภาษา และความยากง่ายสรุปได้ดังนี้

1.1 ตัดคำถามข้อที่ 4, 8, 11, 14 และ 27 ทิ้ง

1.2 แก้ไขคำถามในข้อที่ 18, 22 และ 24 โดยปรับปรุงให้ใช้ภาษาที่ง่ายขึ้น

2. ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ได้คำถามจำนวน 23 ข้อ แล้วนำไปทดสอบหาคุณภาพกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนวัดคอน จำนวน 30 คน วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อด้วยวิธีการหาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ได้ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .05-.79 จำนวน 20 ข้อ

3. หาค่าความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แอลฟา (alpha coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่น .82 แล้วจึงนำแบบทดสอบจำนวน 20 ข้อไปใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การดำเนินการทดลอง

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประเมินผลของหนังสือการ์ตูนเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนวรรณวิทย์ จำนวน 30 คน ที่ได้จากการคัดเลือกจากนักเรียนชั้น ป. 5 ทั้งหมดจำนวน 65 คนที่ได้ทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต แล้วนำคะแนนของนักเรียนทุกคนให้คะแนนตามเกณฑ์การแสดงทัศนคติตามที่กำหนดไว้ แล้วจัดลำดับคะแนนของนักเรียนทั้งหมดจากมากไปหาน้อย คัดเฉพาะนักเรียนที่ได้คะแนนน้อยที่สุดจำนวน 30 คน ตามลำดับมาเป็นกลุ่มเป็นตัวอย่าง

2. วิธีการทดลอง

2.1 ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คนที่ทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริตมาแล้ว อ่านหนังสือการ์ตูน โดยเริ่มอ่านตอนที่ 1 ก่อนพร้อมเล่นเกม

ประกอบ จนกว่านักเรียนจะสามารถผ่านเกมทั้งหมดในตอนที่ 1 จึงจะพบคำสั่งให้ไปอ่านในตอนที่ 2 และ 3 ได้ตามลำดับ โดยใช้เวลาในชั่วโมงเรียน วันละ 30 นาที อ่านวันละ 1 ตอนให้นักเรียนอ่านพร้อมกับเล่นเกมที่มีประกอบในหนังสือการ์ตูนตามเวลาที่กำหนด และวันต่อมาให้อ่านหรือเล่นเกมต่อจากวันที่แล้วจนครบทุกตอน โดยใช้เวลาในการทดลองทั้งสิ้น 3 วัน

2.2 เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรมอีกครั้ง (posttest) ซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดียวกันกับข้อสอบชุดแรกก่อนการหนังสือการ์ตูน

2.3 นำผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบเบทัศนคติ ก่อนและหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนมานำเสนอเปรียบเทียบเป็นรายบุคคล และวิเคราะห์รายกลุ่มโดยใช้วิธีหาค่าเฉลี่ย ร้อยละและความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย

1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. สถิติที่ใช้เปรียบเทียบผลการวัดทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต ก่อนและหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ทำแบบทดสอบทัศนคติเชิง จริยธรรมในด้านความซื่อสัตย์สุจริต คือ t – test dependent (ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ, 2538, หน้า 99)