

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต
2. การเปรียบเทียบผลการทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ก่อนและหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.1 ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นรายบุคคล

2.2 ตาราง 2 การเปรียบเทียบผลการทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ก่อนและหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ได้พัฒนาแล้ว เป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องแนวตั้งขนาด 14.5 x 21 ซม. หน้า 62 หน้า จำนวน 1 เล่ม ใช้ชื่อเรื่องว่า ป. 5 วัยใสวัยมัน หน้าปกพิมพ์ 4 สี บนกระดาษหนา 180 แกรม เนื้อในใช้กระดาษหนา 80 แกรม พื้นกระดาษสีขาว ภาพประกอบภายในเล่มเป็นภาพการ์ตูนลายเส้น ขาว-ดำ มีลักษณะให้ความรู้สึกเหมือนจริง มีความโดดเด่น และมีความเคลื่อนไหว ตัวอักษรใช้ลายมือเขียนขนาดประมาณ 16-20 พอยต์ ด้านเนื้อหาประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของการอ่านหนังสือการ์ตูน, คำอธิบายวิธีใช้หนังสือ, เนื้อเรื่องจำนวน 3 ตอน โดยในแต่ละตอนจะมีเกมให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมในการเสนอแนวทางในการแก้ปัญหา และร่วมเล่นเกมในตอนท้ายเรื่อง ลักษณะของเกมจะมีคำถาม 1 คำถาม และมีคำตอบ 2-3 ตัวเลือก เมื่อผู้อ่านเลือกคำตอบข้อใดแล้วและเปิดไปตามหน้าที่เลือกนั้นได้ระบุก็จะพบคำตอบ และคำอธิบายอย่างเป็นทางการเป็นเหตุเป็นผล หากคำตอบนั้นยังไม่ถูกต้องก็จะมีคำสั่งให้กลับไปอ่านในหน้าเดิม หรือโยนไปหาคำเฉลยในหน้าอื่น ๆ ต่อไป

การเปรียบเทียบผลการทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต
ก่อนและหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นรายบุคคล

นักเรียน คนที่	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ความแตกต่าง ระหว่างคะแนนหลัง เรียนและก่อนเรียน
	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	
1	66	3.30	73	3.65	สูงขึ้น
2	67	3.35	70	3.50	สูงขึ้น
3	64	3.20	65	3.25	สูงขึ้น
4	62	3.10	59	2.95	ลดลง
5	67	3.35	74	3.70	สูงขึ้น
6	70	3.50	68	3.40	ลดลง
7	666	3.30	69	3.45	สูงขึ้น
8	59	2.95	75	3.75	สูงขึ้น
9	66	3.30	62	3.10	ลดลง
10	66	3.30	67	3.35	สูงขึ้น
11	68	3.40	73	3.65	สูงขึ้น
12	64	3.20	68	3.40	สูงขึ้น
13	65	3.25	70	3.50	สูงขึ้น
14	66	3.30	72	3.60	สูงขึ้น
15	66	3.30	75	3.75	สูงขึ้น
16	67	3.35	64	3.20	ลดลง
17	59	2.95	68	3.40	สูงขึ้น
18	61	3.05	59	2.95	ลดลง
19	65	3.25	66	3.30	สูงขึ้น
20	65	3.25	72	3.60	สูงขึ้น

ตารางที่ 1 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ความแตกต่าง ระหว่างคะแนนหลัง เรียนและก่อนเรียน
	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	
21	63	3.15	70	3.50	สูงขึ้น
22	60	3.00	65	3.25	สูงขึ้น
23	55	2.75	59	2.95	สูงขึ้น
24	59	2.95	63	3.15	สูงขึ้น
25	60	3.00	64	3.20	สูงขึ้น
26	63	3.15	64	3.20	สูงขึ้น
27	62	3.10	63	3.15	สูงขึ้น
28	68	3.40	68	3.40	คงที่
29	66	3.30	66	3.30	คงที่
30	60	3.00	64	3.20	สูงขึ้น
เฉลี่ย	63.83	3.19	67.17	3.36	3.33

จากตาราง 1 เมื่อวิเคราะห์คะแนนของนักเรียนเป็นรายบุคคลพบว่า

หลังการทดลองนักเรียนมีทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต เพิ่มขึ้น 23 คน คิดเป็นร้อยละ 76.67

นักเรียนมีทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต คงเดิม 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.66

นักเรียนมีทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต ลดลง 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67

เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยรวมของทุกคน ก่อนการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกม ประกอบแบบบทเรียนโปรแกรม เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.19 และหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบแบบบทเรียนโปรแกรม เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.33 แสดงว่านักเรียนในกลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตสูงขึ้น ส่วนนักเรียนที่มีทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตลดลง อาจเนื่องมาจากความคลาดเคลื่อนเนื่องจากการวัด หรือคุณภาพของการวัด และความไม่ตั้งใจตอบ ของนักเรียนเอง

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลการทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ก่อนและหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

	<i>n</i>	คะแนนเฉลี่ย	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
ก่อนการอ่านหนังสือ	30	63.83	3.47		
หลังการอ่านหนังสือ	30	67.17	4.65	4.24	.00*

**p* < .001

จากตาราง 2 แสดงว่าหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต แตกต่างจากคะแนนก่อนการอ่านอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 โดยหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนมีคะแนนสูงกว่าก่อนอ่านหนังสือการ์ตูน