

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษานี้มีจุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้าเพื่อ (1) พัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (2) เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้าเพื่อ (1) ได้หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (2) เป็นข้อมูลและแนวทางประกอบการตัดสินใจของผู้สอน และนักการศึกษาในการนำหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต มาใช้เพื่อประกอบการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้วิชาจริยศึกษา เพื่อปรับปรุงให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (3) เป็นแนวทางในการส่งเสริมจริยธรรมนักเรียนด้านความซื่อสัตย์สุจริต อันจะเป็นการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า (1) เนื้อหาใช้ในการพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ มีเนื้อหาสาระสอดคล้องกับหลักสูตร กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (2) หน่วยที่ 1 จริยศึกษา เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ ความซื่อสัตย์ ต่อหน้าที่และหมู่คณะ ความซื่อสัตย์ต่อผู้อื่น และความซื่อสัตย์ต่อตนเอง (3) ลักษณะของการ์ตูนเป็นกรอบภาพสี่เหลี่ยมหลาย ๆ กรอบ ใช้การสนทนาระหว่างตัวการ์ตูนเป็นการดำเนินเรื่อง โดยผู้วิจัยจะนำเนื้อหาความรู้สอดแทรกเข้าไปในคำสนทนาระหว่างตัวการ์ตูน ส่วนภาษาที่ใช้จะค่อนข้างสุภาพ เป็นภาษาพูดที่เด็กในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เข้าใจได้ง่าย (4) ตอนท้ายของแต่ละตอนจะมีเกมประกอบมีคำถามพร้อมเฉลยไว้ให้ผู้เรียนทราบผลการเรียนรู้ได้ทันที ซึ่งผู้เรียนทุกคนไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ในลักษณะเดียวกัน ซึ่งรูปแบบประกอบจะทำให้ผู้เรียนสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย และให้ความรู้ไปประกอบด้วย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนวรนครวิทย เขตราชบุรีบูรณะ จังหวัดกรุงเทพฯ จำนวน 65 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนวรนครวิทย เขตราชบุรีบูรณะ จังหวัดกรุงเทพฯ จำนวน 30 คน ได้มาจากการคัดเลือกโดยเรียงลำดับคะแนนจาก

การทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ของนักเรียนทั้งหมด 65 คน แล้วคัดคนที่ได้คะแนน 30 คนที่ได้คะแนนน้อยที่สุดตามลำดับ

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองประกอบด้วย หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และแบบทดสอบก่อนอ่านและหลังอ่าน วัดทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

ผู้วิจัยดำเนินการโดยนำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ไปทำการทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 65 คน แล้วเรียงคะแนนที่ได้จากน้อยไปหามาก คัดเฉพาะนักเรียนที่ได้คะแนนน้อยที่สุด จำนวน 30 คน และให้นักเรียน 30 คน อ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 วันละ 30 นาทีโดยใช้เวลาในเวลาเรียนจำนวน 3 วัน ให้นักเรียนอ่านวันละ 1 ตอน หลังสิ้นสุดการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริตแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต ชุดเดิมอีกครั้งหนึ่ง

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

ผลการทดลองใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า

1. ได้หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามกรอบแนวความคิดการพัฒนาหนังสือการ์ตูน โดยการศึกษาจากเอกสาร วารสาร และสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่อง ใช้ชื่อหนังสือว่า “ป. 5 วัยใสวัยมัน” แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ เหตุเกิดที่ห้องวิทยาศาสตร์, พักทองกับตุ๊กตาราคาแพง และสู้เพื่อฝัน ขนาด 14.5 x 21 ซม. หน้า 62 หน้า แนวตั้ง จำนวน 1 เล่ม โดยหน้าปกใช้กระดาษหนา 180 แกรม พิมพ์ 4 สี เนื้อในใช้กระดาษหนา 80 แกรม พื้นกระดาษสีขาว ภาพประกอบภายในเล่มเป็นภาพการ์ตูนลายเส้น ขาว-ดำ มีลักษณะให้ความรู้สึกละเอียดเหมือนจริง มีความโดดเด่น และมีความเคลื่อนไหว ตัวอักษรใช้ลายมือเขียนขนาดประมาณ 16-20 พอยต์ โดยในแต่ละตอนจะมีเกมประกอบให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมในการเสนอแนวทางในการแก้ปัญหา มีคำตอบ 2-3 ตัวเลือก เมื่อผู้อ่านเลือกคำตอบข้อใดแล้วและเปิดไปตามหน้าที่เลือกนั้นได้ระบุก็จะพบคำเฉลย และคำอธิบายอย่างเป็นเหตุเป็นผล หากคำตอบนั้นยังไม่ถูกต้องก็จะมีคำสั่งให้กลับไปอ่านในหน้าเดิม หรือโยกไปหาคำเฉลยในหน้าอื่น ๆ ต่อไป

2. เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่าหลังจากที่นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูน เรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต แล้วทำให้นักเรียนมีคะแนนทัศนคติทางจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริตสูงขึ้น จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 76.67 นักเรียนที่มีคะแนนทัศนคติคงที่ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 นักเรียนที่มีคะแนนทัศนคติลดลงจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 แสดงว่านักเรียนส่วนใหญ่อ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต แล้วสามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตของตนเองให้

3. คะแนนเฉลี่ยทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ของนักเรียนหลังการอ่านหนังสือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยทัศนคติก่อนการอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพทำให้นักเรียนมีทัศนคติทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตสูงขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

จากการสรุปผลการวิจัยที่ได้จากการทดลองใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นหนังสือการ์ตูนที่มีภาพปกสวยงาม ขนาดรูปเล่มได้สัดส่วน ลักษณะของตัวการ์ตูนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวใช้ภาษาที่อ่านแล้วเข้าใจง่าย เนื้อหาชวนติดตามทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน สอดคล้องกับแนวคิดของ อนุช รัตน์ปิยะภรณ์ (2534, หน้า 24-26) ที่กล่าวว่า หนังสือการ์ตูนที่ดีจะต้องมีปกที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก ขนาดของรูปเล่มพอดี ได้สัดส่วนเหมาะสมกับมือของเด็กที่จะจับพลิกอ่านได้สะดวก คำสนทนาของตัวละครในการ์ตูนใช้ภาษาพูดที่เข้าใจง่ายกว่าภาษาเขียน ภาพการ์ตูนมีลักษณะเด่นในตัวเอง และมีเนื้อหาที่ให้สิ่งที่ดึงดูดและสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน

2. เนื่องจากตัวละครเอกในเรื่องเป็นเด็กวัยเดียวกับผู้อ่าน ดังนั้นการแสดงพฤติกรรม การใช้ความคิดเห็น และการให้เหตุผลของตัวละครจึงมีความคล้ายคลึงกับผู้อ่าน การสมมติบทบาทให้ผู้อ่านคิดแทนตัวเองของเรื่อง ให้ผู้อ่านเป็นผู้เลือกและตัดสินใจแทนตัวละคร ทำให้อ่านรู้สึกว่าเป็นตัวเอกของเรื่อง พฤติกรรมต่าง ๆ ที่ตัวเอกแสดงออกมาเกิดจากการตัดสินใจของผู้อ่าน เป็นการสะท้อนความคิดของตนเองด้วย โดยที่ครูไม่จำเป็นต้องบังคับให้นักเรียนเลือกตอบและรอคำตอบเพราะทุกอย่างที่นักเรียนอ่านและตัดสินใจจะเกิดกับตัวเอกของเรื่องในหน้าถัดไปผลที่ได้รับจากการตัดสินใจทำให้อ่านทราบว่าตนเองควรจะเลือกคำตอบใดดีที่สุด สอดคล้องกับคำกล่าวของ มณีรัตน์ สุขโชติรัตน์ (2537, หน้า 27) ที่ว่า เด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนมักจะเอาตัวเองเข้าไป

แทนตัวละครเอกในเรื่อง เด็กจะซึมซับความเก่งกล้าสามารถของตัวเองเข้ามาสู่ตนเอง เป็นพลังสร้างความมั่นใจในตนเอง นอกจากนี้ เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533, บทคัดย่อ) ยังกล่าวว่า ลักษณะของตัวเองในหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบมากอันดับแรก คือตัวเองที่เป็นคนดี มีความซื่อสัตย์

3. หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับนี้มาก เพราะตัวหนังสือ น้อย อ่านเข้าใจง่าย มีภาพประกอบสวยงาม ทำให้นักเรียนเห็นภาพได้อย่างชัดเจน การ์ตูนช่วยให้เรื่องนามธรรมเช่นความซื่อสัตย์สุจริตเป็นรูปธรรมที่น่าสนใจและน่าเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งตรงตามที่ สมพงษ์ จิตระดับ (2527, หน้า 40) ได้ให้ข้อคิดเห็นในการสอนจริยธรรม ซึ่งสรุปได้ว่า ถ้าครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ลักษณะเนื้อหาทางด้านจริยธรรมง่ายต่อความเข้าใจ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทุกขั้นตอน ย่อมจะช่วยให้นักเรียนได้รับ สาระความรู้ ความคิดที่สามารถวิเคราะห์ แยกแยะ และเกิดเจตคติพอใจในการยอมรับคุณธรรมต่าง ๆ อย่างถูกต้อง อันเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยเสริมสร้างให้นักเรียนได้มีพฤติกรรมแสดงออกตามจุดมุ่งหมายที่การศึกษาและสังคมได้คาดหวังไว้

4. การอ่านหนังสือการ์ตูนไม่จำเป็นต้องใช้วัสดุอุปกรณ์หรือเครื่องมือมากมายแบบสื่อต่าง ๆ เช่นคอมพิวเตอร์ วิทยุ โทรทัศน์ หรือ วีดิทัศน์ และ ไม่ต้องเตรียมความพร้อมผู้เรียนมากนัก เมื่อเทียบกับสื่อประเภทอื่น ๆ ถ้านักเรียนคนใดที่อ่านแล้วไม่เข้าใจก็พลิกกลับไปอ่านได้ทันที สงสัยก็คุยกับเพื่อนหรือถามครูได้ จะอ่านทบทวนกี่ครั้งก็สามารถทำได้อย่างรวดเร็ว จะยกหนังสือไปนั่งอ่านตรงไหนก็ได้เพียงแก่นักเรียนเป็นคนที่อ่านหนังสือออกเท่านั้นก็เพียงพอ นอกจากจะเป็นการพัฒนาทักษะในการอ่านแล้วยังเป็นการฝึกสมาธิ ฝึกการสังเกตของผู้เรียนด้วย

5. จริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตในเรื่องมีความทันสมัยเข้ากับเหตุการณ์ในปัจจุบัน เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้จริงและมีเหตุผล เมื่อนักเรียนอ่านจึงเกิดความรู้สึกว่าไม่ใช่เรื่องไกลตัวแต่อย่างใด กลับเป็นเรื่องใกล้ตัวที่นักเรียนบางคนอาจเคยพบประสบกับตนเองมาก่อนและเป็นเรื่องที่สามารถนำไปปรับใช้กับชีวิตของตนเองได้เป็นอย่างดี การเสนอปัญหาให้นักเรียนคิด โดยใช้สถานการณ์จำลองหรือกรณีตัวอย่างให้นักเรียนใช้เหตุผลอยู่ตลอดเวลาจะทำให้นักเรียนสามารถนำมาเปรียบเทียบกับประสบการณ์ของตนเอง ทำให้เกิดความรู้สึกสำนึกที่จะปรับปรุงพฤติกรรมของตนเองได้

6. การกำหนดพฤติกรรมของตัวเองในการ์ตูนทั้งพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และไม่พึงประสงค์จะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ เปรียบเทียบและประเมินค่าพฤติกรรมต่าง ๆ ได้ทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่เปลี่ยนไป ตามความเชื่อของแบนดูรา (Bandura) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เป็นผลที่ส่วนหนึ่งเกิดจากประสบการณ์ตรงของตนเอง ส่วนหนึ่งเกิดจากการสังเกต พฤติกรรมของผู้อื่นเป็นการเรียนด้วยการสังเกตและอีกส่วนหนึ่งเกิดจากการฟังคำบอกเล่าและ

การอ่านประสบการณ์ของผู้อื่นที่มีการบันทึกไว้ การเรียนรู้แบบนี้จะช่วยให้บุคคลมีความรู้อย่างกว้างขวางและรวดเร็ว (สุวิชัย โกสีย์ยะวัฒน์, และคณะ, 2539, หน้า 166)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. จากผลการวิจัย พบว่า สื่อการเรียนการสอนประเภทหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ช่วยให้ทัศนคติเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตของนักเรียนสูงขึ้น ได้เป็นอย่างดี ดังนั้นจึงควรมีการผลิตและพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่เหมาะสมกับวัยและเนื้อหาที่มีความหลากหลายให้มากยิ่งขึ้น
2. ควรมีการศึกษาพฤติกรรมเชิงจริยธรรมของนักเรียนในระยะยาวเพื่อดูว่านักเรียนที่มีทัศนคติเชิงจริยธรรมสูง จะสามารถทำนายได้ว่านักเรียนผู้นั้นจะมีพฤติกรรมเชิงจริยธรรมในทางบวกด้วยหรือไม่
3. ควรมีการพัฒนาหนังสือการ์ตูนให้น่าอ่านยิ่งขึ้นและนำมาใช้ปลูกฝังจริยธรรมให้กับนักเรียนอย่างต่อเนื่องในทุก ๆ ด้านนอกเหนือจากความซื่อสัตย์สุจริต เช่น ความเมตตา กรุณา ความยุติธรรม ความรับผิดชอบ ฯลฯ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับหนังสือส่งเสริมทัศนคติทางจริยธรรมในด้านอื่น ๆ เช่น ความเมตตา กรุณา ความยุติธรรม ความรับผิดชอบ ฯลฯ กับนักเรียนในระดับชั้นต่าง ๆ
2. ควรมีการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนจากการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เพื่อจะได้นำไปเป็นข้อมูลในการพัฒนาหนังสือการ์ตูนต่อไป
3. ควรมีการวิจัยติดตามผลระยะยาวหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เพื่อดูว่านักเรียนมีทัศนคติเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรหรือมีความคงทนเพียงไร