

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้านี้เป็นการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิม โดยการหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยระดับชั้นจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตของนักเรียนสูงขึ้น และค่าความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิมวิชาอิสลามศึกษา เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์การให้เหตุผลเชิงจริยธรรมของโคลเบอร์ก
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยการประเมินจาก
 - 2.3 เปรียบเทียบผลการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
 - 2.2 ความคิดเห็นของผู้ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. ทำให้ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมตามหลักการศาสนาอิสลาม เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนไทยมุสลิมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เป็นแนวทางในการส่งเสริมจริยธรรมนักเรียนด้านความซื่อสัตย์สุจริต อันจะเป็นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมของนักเรียนต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาบทเรียนครั้งนี้เป็นจริยธรรมตามหลักการของศาสนาอิสลาม ยึดหลักสุตรอิสลามศึกษา ระดับประถมศึกษา พ.ศ. 2542 สำหรับใช้ในโรงเรียนสังกัด กรุงเทพมหานคร สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร
2. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนา เป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบเสนอเนื้อหา (tutorial) ใช้หลักการการพัฒนาการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมตามเกณฑ์ของโคลเบอร์ก
3. หลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนา จริยธรรมตามหลักการศาสนาอิสลาม เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต มีการวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมของ ผู้เรียน โดยยึดหลักการพัฒนาการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมตามเกณฑ์ของโคลเบอร์ก

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียน สุเหร่าลำแขก โรงเรียนคารีอุปถัมภ์ โรงเรียนบ้านเจียรดับ โรงเรียนหนองจอกพิทยาสรรพ์ โรงเรียนคลองสอง จำนวน 192 คน คัดเลือกนักเรียนที่มีคะแนนจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต ต่ำกว่าหรือเท่ากับขั้นที่ 3 จากการทำแบบทดสอบวัดการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมตามเกณฑ์ของ โคลเบอร์ก ได้จำนวน 43 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
2. แบบทดสอบการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต เป็นแบบทดสอบ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก ที่มีค่าความเชื่อมั่น .85 จำนวน 30 ข้อ
3. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสำหรับผู้เรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. นำแบบทดสอบวัดการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมตามเกณฑ์ของโคลเบอร์ก ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ไปทำการทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 192 คน แล้วตรวจให้คะแนนคัดเลือกนักเรียนที่มีคะแนนจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตต่ำกว่าหรือเท่ากับขั้นที่ 3 ได้ จำนวน 43 คน

2. ให้นักเรียน 43 คน ที่ได้มาจากข้อ 1 เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียวิชาอิสลามศึกษาเรื่อง ความซื่อสัตย์สุจริต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วันละ 1 เรื่องเนื้อหาในบทเรียน จำนวน 5 วัน โดยนักเรียนเลือกเรียนเรื่องใดก่อนก็ได้

3. หลังสิ้นสุดการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียวิชาอิสลามศึกษาเรื่อง ความซื่อสัตย์สุจริต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมตามเกณฑ์ของโคลเบอร์ก ด้านความซื่อสัตย์สุจริต อีกครั้ง (posttest)

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

เมื่อนำคะแนนจากผลการทำแบบทดสอบวัดการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต ตามเกณฑ์โคลเบอร์ก ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมาวิเคราะห์ปรากฏว่า

1. เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิมเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ช่วยให้นักเรียนมีการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตเพิ่มขึ้นจากขั้นที่ 1 ไปเป็นขั้นที่ 4 มีจำนวน 1 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 2.325 และนักเรียนที่มีการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตเพิ่มขึ้นจากขั้นที่ 2 เป็นขั้นที่ 4 มีจำนวน 2 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 4.651 นักเรียนที่มีการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตเพิ่มขึ้นจากขั้นที่ 3 เป็นขั้นที่ 4 มีจำนวน 25 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 65.116 และสำหรับนักเรียนที่มีการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตคงเดิมคืออยู่ในขั้นที่ 3 มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 34.883

2. คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนก่อนการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิมเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.695 แสดงว่านักเรียนในกลุ่มตัวอย่างมีการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริตตามเกณฑ์ของโคลเบอร์ก ก่อนการทดลองอยู่ในขั้นที่ 3

3. หลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิมเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.3086 แสดงว่านักเรียนในกลุ่มตัวอย่างมีการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ตามเกณฑ์ของโคลเบอร์กเพิ่มขึ้น หลังการทดลองอยู่ในขั้นที่ 4

4. คะแนนหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิมเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนสามารถทำแบบวัดการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตตามเกณฑ์ของโคลเบอร์ก (ค่าเฉลี่ย 3.3086) แตกต่างจากคะแนนก่อนการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ย 2.695) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

5. ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาอิสลามศึกษา เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ที่ผู้วิจัยพัฒนามีความคิดเห็น (เฉลี่ย 4.36) อยู่ในระดับ มาก เมื่อวิเคราะห์เป็นรายด้าน ปรากฏว่า นักเรียนมีระดับความคิดเห็นในด้านเนื้อหาและแบบฝึกหัด อยู่ในระดับมาก (เฉลี่ย 4.23) ความคิดเห็นด้านคอมพิวเตอร์ช่วยสอน อยู่ในระดับมาก(เฉลี่ย 4.40) และความคิดเห็นด้านประโยชน์ใช้สอยอยู่ในระดับมาก (เฉลี่ย 4.46)

อภิปรายผล

การศึกษาค้นคว้านี้เป็นการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิม เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพโดยก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตตามเกณฑ์ของโคลเบอร์กเมื่อนำคะแนนมาวิเคราะห์ปรากฏผลโดยสรุปได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตตามเกณฑ์ของโคลเบอร์กของนักเรียนหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิมวิชาอิสลามศึกษา เรื่องความซื่อสัตย์สุจริตอยู่ในขั้นที่ 4 ซึ่งระดับขั้นการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมเพิ่มขึ้น เมื่อเทียบกับก่อนการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และเมื่อวิเคราะห์จากการทดสอบ t-test พบว่าหลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิมวิชาอิสลามศึกษา เรื่องความซื่อสัตย์สุจริตแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตตามเกณฑ์ของโคลเบอร์กอีกครั้ง แล้วนำคะแนนมาวิเคราะห์ผลเพื่อเปรียบเทียบกับผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน ปรากฏผลว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 43 คนหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียน

คอมพิวเตอร์ช่วยสอน พบว่าคะแนนของการทำแบบทดสอบวัดการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตตามเกณฑ์ของโคลเบอร์กเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิมวิชาอิสลามศึกษา เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมาสามารถพัฒนาการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตตามเกณฑ์ของโคลเบอร์กสูงขึ้นได้ ทั้งนี้เนื่องมาจาก

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิมวิชาอิสลามศึกษา เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นสื่อที่จะพัฒนาความคิดของนักเรียนได้ซึ่งจะเป็นการปูพื้นฐาน ความรู้ ความสามารถ ตลอดจนการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมอันดีงามให้กับนักเรียนไทยมุสลิม ตามหลักการของศาสนาอิสลาม ดังผลการทดลองที่พบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิม มีเทคนิคการนำเสนอเนื้อหาให้นักเรียนได้เห็นผลของการกระทำในด้านความซื่อสัตย์สุจริต ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมาในครั้งนี้ช่วยให้ระดับชั้นจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ช่วงอายุระหว่าง 10 – 14 ปี มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำแบบทดสอบวัดการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ก่อนการเรียนเท่ากับ 2.695 และหลังเรียนค่าเฉลี่ยสูงขึ้นเท่ากับ 3.308 เมื่อนำคะแนนทั้งก่อนและหลังการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจัดระดับชั้นจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 4 ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการพัฒนาจริยธรรมของโคลเบอร์ก (โคลเบอร์ก, 1976) ที่ได้แบ่งพัฒนาการจริยธรรมไว้เป็น 3 ระดับ และแบ่งเป็น 6 ขั้น คือ

ระดับ 1 ระดับก่อนเกณฑ์ (2-10 ปี) แบ่งเป็น

ขั้นที่ 1 หลักการหลบหลีกการถูกลงโทษ (2-7 ปี)

ขั้นที่ 2 หลักการแสวงหารางวัล (7-10 ปี)

ระดับที่ 2 ระดับตามเกณฑ์ (10-16 ปี)

ขั้นที่ 3 หลักการทำตามผู้อื่นเห็นชอบ (10-13 ปี)

ขั้นที่ 4 หลักการทำตามหน้าที่ทางสังคม (13-16 ปี)

ระดับที่ 3 ระดับเหนือเกณฑ์ (16 ปีขึ้นไป)

ขั้นที่ 5 หลักการทำตามคำมั่นสัญญา (16 ปีขึ้นไป)

ขั้นที่ 6 หลักการยึดอุดมคติสากล (ผู้ใหญ่)

2. การออกแบบพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ต้องทำการศึกษา วิเคราะห์ หลักสูตรและเนื้อหา เพื่อให้ทราบถึงโครงสร้างเนื้อหาและจุดมุ่งหมายของหลักสูตรสำหรับนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้และจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม แล้วกำหนดขั้นตอนการทำงาน สร้างแบบทดสอบวัดเหตุ

ผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตตามทฤษฎีของโคลเบอร์ก จากการศึกษาดังกล่าวทำให้ทราบว่ามีเนื้อหาเรื่องความซื่อสัตย์สุจริตที่ต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาความคิด ผู้วิจัยจึงได้กำหนดเนื้อหาเป็น 5 เรื่องซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและเหมาะสมกับวัยของนักเรียน บทเรียนมีสีสัน และเสียงที่ดึงดูดความสนใจ ช่วยให้ผู้เรียนติดตามเนื้อหาของบทเรียน เกิดการเรียนรู้และจดจำพฤติกรรมของตัวละครที่แสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต ซึ่งสอดคล้องกับสุกรี รอดโพธิ์ทอง (2532, หน้า 39) กล่าวว่าโดยสรุปได้ว่า หากผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ตามความสามารถและความสนใจของตนเองแล้ว การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพสูงสุด และบทเรียนที่มีสีสันเด็กจะชอบและให้ความสนใจเป็นพิเศษนอกเหนือไปจากความชอบแล้วยังมีผลให้ผู้เรียนมีความคงทนในความจำอีกด้วย

จากการที่บทเรียนเสนอเนื้อหาแบบนิทาน โดยมีตัวละครหรือตัวแบบแสดงพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงความซื่อสัตย์สุจริต ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนแบบตัวละครในเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจันปัจจนึก (2520, หน้า 55) กล่าวว่า เมื่อบุคคลเห็นตัวแบบแล้ว บุคคลจะกระทำพฤติกรรมตามตัวแบบหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับสาเหตุหลายประการที่สำคัญลักษณะของตัวแบบ หรือตัวละครนั้น มีลักษณะจูงใจน่าเลียนแบบเพียงใด และตรงกับ การวิจัยของสมเดช ลิแสง (2525, หน้า บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาว่าการใช้นิทานที่มีตัวละครเป็นตัวแบบนั้น สามารถพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้นได้

3. บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นนำเสนอเนื้อหาด้วยตัวอักษร เสียงบรรยาย เสียงดนตรี ภาพเคลื่อนไหว ภาพวิดิทัศน์ ซึ่งมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างความสนใจให้เด็กอยากเรียนรู้ และเกิดความเพลิดเพลินในการเรียนด้วยบทเรียน อันเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างดียิ่งขึ้นสอดคล้องกับวสันต์ อดิศักดิ์ (2538, หน้า 51) ที่กล่าวว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาของบทเรียนที่ออกแบบไว้อย่างดี นำเสนอผ่านจอซึ่งเนื้อหาอาจจะเสนอด้วยตัวอักษรกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง หรือร่วมกับสิ่งอื่น เช่นสไลด์ เทปโทรทัศน์ แผ่นบันทึกภาพ จากนั้นผู้เรียนจะสนองตอบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้โดยมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม ทำแบบฝึกปฏิบัติหรือกระบวนการอื่น ๆ ที่ออกแบบไว้โดยผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หลังจากนั้นคอมพิวเตอร์จะพิจารณาตอบสนองและแตกแขนงไปสู่จุดต่าง ๆ ว่าจะไปสู่หัวเรื่องใหม่หรือทบทวนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้

4. จำนวนนักเรียนที่ให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตสูงขึ้นจากขั้นที่ 3 เป็นขั้นที่ 4 หลังจากเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 นอกจากนี้นักเรียนที่ให้เหตุผลเชิงจริยธรรมที่เดิมอยู่ในขั้นที่ 1 มีพัฒนาการการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้นไปถึงขั้นที่ 4 และนักเรียนที่ให้เหตุผลเชิงจริยธรรมที่เดิมอยู่ในขั้นที่ 2 มีพัฒนาการการให้เหตุผลเชิงจริย

ธรรมสูงขึ้นไปที่ 4 การที่บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียสามารถพัฒนาการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้นได้นั้น อาจเป็นเพราะผู้เรียนเกิดความสนใจ จดจำตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์คือการคูณที่แสดงออกให้เห็นถึงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตในกรณีต่าง ๆ จึงทำให้เด็กเกิดการเลียนแบบ และพัฒนานำไปใช้ในการตัดสินใจปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเอง ซึ่งตรงกับงานวิจัยของนิพนธ์ ศิริสานต์ (2530, หน้า บทคัดย่อ) ที่พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้หนังสือการคูณสอนจริยธรรมแบบเบญจจันท์มีทัศนคติเชิงจริยธรรม และเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้การสอนปกติ

5. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะว่าเนื้อหาที่นำมาพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้นเป็นนิทาน ซึ่งเด็กทั่วไปมักสนใจและชอบฟัง ซึ่งตรงกับการศึกษาค้นคว้าของรัตนา บำรุงญาติ (2532, หน้า บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาผลของการพัฒนาจริยธรรมด้านความเอื้อเฟื้อของนักเรียนโดยการใช้นิทาน การเล่านิทาน และการใช้แถบเสียงนิทาน สามารถพัฒนาจริยธรรมด้านความเอื้อเฟื้อให้สูงขึ้นได้ ประกอบกับบทเรียนที่พัฒนาขึ้นมีลักษณะของภาพ สี และเสียง ที่ดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี และมีปฏิสัมพันธ์กับประสาทสัมผัสตา และหู ของผู้เรียนซึ่งถูกใช้มากที่สุดคั้งนั้นจากการศึกษาครั้งนี้ทำให้ทราบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ สามารถนำไปใช้เป็นส่วนอีกอย่างหนึ่งในการเรียนการสอนสร้างเสริมและพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตของนักเรียนอายุ 10-14 ปี ได้นอกจากสื่อประเภทอื่น ช่วยให้ผู้เรียนศึกษาได้ด้วยตนเอง ไม่จำกัดเวลา ไม่มีการบังคับ และเรียนรู้ย่างอิสระตามความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคล ช่วยกระตุ้นความสนใจในวิชาการศาสนา และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในห้องเรียนได้

6. จากผลการทดลองที่ให้นักเรียนเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิมที่นำเสนอเนื้อหาเป็นกรณีตัวอย่างของตัวละครที่มีการปฏิบัติตนด้านความซื่อสัตย์สุจริตทั้งทางบวก และทางลบ ด้วยการนำเสนอเนื้อหาด้วยวิธีนี้ส่งผลให้นักเรียนสนใจบทเรียนอยากรู้ อยากเห็น และตระหนัก ถึงบาปบุญคุณโทษ ผลของการกระทำ เกรงกลัวต่อการทำบาป อยากทำความดี จากกิจกรรมที่เป็นเนื้อหาด้านนามธรรมที่เข้าใจยาก กรณีตัวอย่างในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักศีลธรรม จริยธรรมได้เป็นอย่างดี สมพงษ์ จิตระดับ (2530, หน้า 40) ได้ให้ข้อคิดเห็นในการสอนจริยศึกษาซึ่งสรุปได้ว่าถ้าครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ลักษณะเนื้อหาทางด้านจริยธรรมง่ายต่อการเข้าใจและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทุกขั้นตอน ย่อมจะช่วยให้นักเรียนได้รับสาระความรู้ความคิดที่สามารถวิเคราะห์แยกแยะและเกิดเจตคติพอใจในการยอมรับคุณธรรมต่าง ๆ อย่างถูกต้อง อันเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยเสริมสร้างให้นักเรียนได้มีพฤติกรรมแสดงออกตาม

จุดมุ่งหมายที่การศึกษา และสังคมได้คาดหวังเอาไว้

7. กรณีตัวอย่างที่ตัวละครในเนื้อหาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นับว่ามีส่วนสำคัญในการสอนทางด้านศีลธรรม คุณธรรม และเป็นกรณีตัวอย่างที่เป็นพฤติกรรมที่อาจเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของนักเรียน จึงทำให้นักเรียนเข้าใจหลักธรรมได้ง่าย เพราะเนื้อหาส่วนใหญ่ของวิชาอิสลามศึกษาจะเป็นนามธรรม มากกว่ารูปธรรมการนำกรณีตัวอย่างมาหยิบยกให้นักเรียนได้เห็นผลของการกระทำอันเกิดจากการมีหรือไม่มีจริยธรรมในเรื่องนั้น ๆ ก็จะทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้นและช่วยให้นักเรียนมีค่านิยมที่จะประพฤติปฏิบัติให้ตรงตามหลักศีลธรรมจริยธรรม ซึ่งสอดคล้องกับ สมพงษ์ จิตระดับ (2530, หน้า29) ที่ได้กล่าวถึงการนำเทคนิคกรณีตัวอย่างมาใช้ในการเรียนการสอนไว้ว่า เทคนิคการยกตัวอย่าง หรือเทคนิคศึกษากรณีตัวอย่าง เป็นเทคนิคการสอนอย่างหนึ่งที่สามารถยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่สอดคล้อง และเหมาะสมกับคุณธรรมที่ต้องการสอน และตรงกับวัย ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมของผู้ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน และรู้สึกสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย ดังนั้นบทเรียนคอมพิวเตอร์เรื่องความซื่อสัตย์สุจริตนี้จึงมีส่วนช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดเนื้อหาวิชาไปสู่ผู้เรียน จึงจำเป็นต้องอาศัยบุคลากรที่มีความรู้ความชำนาญในหลายๆ ด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ด้านการออกแบบศิลปะ ด้านเนื้อหาวิชา ด้านจิตวิทยาพื้นฐานการเรียนรู้ ด้านรูปแบบการเรียน เป็นต้น ผู้ที่ออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์จึงควรพิจารณาถึงความพร้อมและความร่วมมือของบุคลากรในด้านต่าง ๆ ด้วย เพื่อให้ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพและมีความเหมาะสมกับการนำไปใช้มากที่สุด

1.2 การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในครั้งนี้ใช้ภาพแอนิเมชัน หรือภาพเคลื่อนไหวและวิดิทัศน์ ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้เป็นอย่างมาก ดังนั้นในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์เรื่องอื่นๆ ควรนำภาพภาพแอนิเมชัน หรือภาพเคลื่อนไหวและภาพวิดิทัศน์ มาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.3 โปรแกรมอรรถาธิบายที่ใช้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในครั้งนี้ช่วยให้ผู้วิจัยพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพพร้อมกับการใช้โปรแกรมเฟลชแอนิเมชัน เพราะโปรแกรมทั้งสองใช้งานง่ายสะดวก และยังแสดงผลได้อย่างไม่ติดขัด ใช้ทรัพยากรในการ

ทำงานไม่มาก ดังนั้นในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถนำโปรแกรมห้มาใช้พัฒนานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนได้

1.4 บทเรียนที่พัฒนาขึ้น เพื่อให้ให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูหรือผู้สอนวิชาอิสลามศึกษาและผู้เกี่ยวข้องสามารถนำไปประยุกต์ใช้ประกอบการสอนในห้องเรียนได้

1.5 ควรพัฒนาโปรแกรมที่มีเนื้อหาสอดคล้องต่อการสร้างเสริมจริยธรรมอิสลามด้านอื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง โดยร่วมมือกับครูผู้สอนวิชาอิสลามศึกษาในด้านการออกแบบการเรียนการสอน ทั้งนี้ครูผู้สอนสามารถให้คำแนะนำได้เป็นอย่างดี อันจะส่งผลให้บทเรียนมีความน่าสนใจและส่งเสริมจริยธรรมให้แก่นักเรียนได้ตรงตามจุดประสงค์

1.6 ผู้สอนวิชาอิสลามศึกษา ควรศึกษาว่าเนื้อหาของวิชาอิสลามศึกษา หรือศึกษานิทานที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับการส่งเสริมจริยธรรมที่หลักสูตรอิสลามศึกษามุ่งส่งเสริม ร่วมกับผู้พัฒนาโปรแกรมนำเนื้อหาที่นำมาดัดแปลงเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

2.1 บทเรียนคอมพิวเตอร์ด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิม เป็นบทเรียนที่น่าเสนอเนื้อหาวิชาอิสลามศึกษา เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิชาอิสลามศึกษา โดยมีภาพเคลื่อนไหว ภาพวิดิทัศน์ มีสีสันทัน และเสียงที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน น่าจะเป็นส่วนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความคงทนในการจำ และเลียนแบบพฤติกรรมได้ดีขึ้น ดังนั้นในการพัฒนานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาจริยธรรมควรนำเสนอเนื้อหาโดยมีภาพเคลื่อนไหว ภาพวิดิทัศน์ ที่มีสีสันทัน และเสียงที่ดึงดูดความสนใจกับผู้เรียน

2.2 ควรส่งเสริมให้มีการวิจัยและพัฒนา รูปแบบของการนำเสนอบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์โดยอาศัยระบบอินเทอร์เน็ตของแต่ละสถานศึกษาและในระบบอินเทอร์เน็ตในลักษณะของบทเรียนตามประสงค์ (CAI on demand)