

## การศึกษาเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยผ่านนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลพบุรี

### STUDY OF MORAL REASONING AND DISCIPLINE THROUGH CARTOON ANIMATION STORIES FOR ELEMENTARY STUDENTS GRADE 5 AT ANUBANLOPBURI SCHOOL

#### ผู้วิจัย

พัชรศิริ ทศนศรี<sup>1</sup>

Phatcharasiri Thatsanasri

earthanny28@gmail.com

#### กรรมการควบคุม

ผศ.ดร. ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง<sup>2</sup>

ดร. ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ<sup>3</sup>

#### Advisor Committee

Asst.Prof.Dr. Rittichai Onming

Dr. Khwanying Sriprasertpap

#### บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยผ่านนิทานการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลพบุรีครั้งนี้ มีความมุ่งหมายของการวิจัย คือ 1. เพื่อพัฒนา นิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลพบุรีให้มีคุณภาพตามเกณฑ์ 2. เพื่อศึกษาพัฒนาการด้านเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัย ก่อนใช้ ระหว่างใช้ และหลังใช้ การใช้นิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลพบุรีกลุ่มประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนอนุบาลลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 49 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบประเมิน

เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัย แบบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัย และนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ สถิติที่ใช้ สถิติแบบวัดซ้ำ (Repeated Measures)

#### ผลการวิจัย พบว่า

นิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลพบุรีมีคุณภาพระดับดีมากและมีพัฒนาการด้านเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัย อยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ก่อนใช้ 2.33 ระหว่างใช้ 2.50 และหลังใช้ 2.50 และ นักเรียนมีเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยหลังใช้นิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

**คำสำคัญ :** เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัย  
นิทานการ์ตูนแอนิเมชัน

<sup>1</sup>นักศึกษาระดับมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

<sup>2</sup>ผู้อำนวยการสำนักสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา

<sup>3</sup>รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารสำนักสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา

## ABSTRACT

The Educational research is to study of moral reasoning about a discipline by cartoon animation stories for elementary students grade 5, AnubanLopburi School. The purpose of this research was develop cartoon animation stories for supporting to moral reasoning about a discipline before, during and after use. The cartoon animation stories apply for supporting to moral reasoning about a discipline in elementary students grade 5, AnubanLopburi School. The samples in the research is elementary students grade 5/2, AnubanLopburiSchool, Semester 1 academic year 2556 which is acquired by simple random sampling. Material in the research is evaluation from of moral reasoning about a discipline, Measure form of moral reasoning about a discipline and cartoon animation stories. Analysis of quantitative data and the statistics is using a Repeated Measures

The findings of this study revealed that :

The results of the research found that cartoon animation stories for supporting to moral reasoning about a discipline in elementary students grade 5, AnubanLopburi School have a quality along with criteria. And development of moral reasoning about a discipline were at a moderate level that the average is 2.33 before, 2.5 between and 2.50 after. And the student has the discipline of moral reasoning after used cartoon animation stories increased there were significant at a 0.5 level.

**Keyword** : Moral Reasoning And Discipline  
Cartoon Animation Stories

## บทนำ

การที่จะแก้ปัญหาสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นจะต้องมีการร่วมมือร่วมใจของคนทุกคนในหลายๆ ฝ่ายจึงจะสามารถช่วยสังคมให้กลับมามีความสุขได้ซึ่งสังคมที่พึงประสงค์นั้นได้กล่าวไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 9 พ.ศ. 2545-2549 ได้กำหนดวิสัยทัศน์ในการพัฒนาประเทศไทยโดยกำหนดสภาพสังคมที่พึงประสงค์โดยมุ่งพัฒนาสู่ “สังคมที่เข้มแข็งและมีคุณภาพ” ใน 3 ด้าน โดยเฉพาะด้านสังคมคุณภาพมีคุณธรรมโดยเฉพาะการมีวินัยและได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการพัฒนาคนให้มีคุณภาพและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงสอดคล้องกับแนวคิดของทักษิณทงสว่าง (2549:167-169) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เน้นการป้องกันการเสริมสร้างความเข้มแข็งของครอบครัวและชุมชนก็ได้เน้นเกี่ยวกับการมีระเบียบวินัยจากแนวคิดข้างต้นจะเห็นว่าการแก้ปัญหาต่างๆ นั้นจะต้องให้ความสำคัญเกี่ยวกับการพัฒนาคน ซึ่งมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องก็คือครอบครัวและชุมชนจะต้องร่วมมือกันเพื่อสร้างคนให้มีคุณภาพให้กับสังคม

ปัญหาที่สำคัญและมีการกล่าวถึงกันมากก็คือปัญหาการมีวินัยของคนในชาติเราที่จะพบว่าปัญหาด้านวินัยนั้นเกิดขึ้นเริ่มตั้งแต่หน่วยเล็กๆ ขึ้นมาตั้งแต่ครอบครัวโรงเรียนชุมชนซึ่งเมื่อรวมกันก็กลายเป็นปัญหาระดับประเทศขึ้นมากการแก้ปัญหาจึงควรเริ่มตั้งแต่หน่วยเล็กๆ คือ ตั้งแต่ครอบครัวและโรงเรียนผู้สังคมที่ใหญ่ขึ้นไปเมื่อคนในชาติมีวินัยแล้วก็จะทำให้คนเราอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข กมลแสงทองศรีกมล (2550: 52-53) ได้กล่าวถึงข้อมูลขององค์กรเพื่อความโปร่งใสนานาชาติ (Transparency International) CPI

เบอร์ลิน เยอรมนีได้สำรวจความเห็นของนักธุรกิจ นักวิชาการนักบริหารของบริษัทใหญ่ๆ สอบถามความเห็นของบุคคลที่มีต่อเจ้าหน้าที่ของรัฐในประเทศต่างๆ ที่แสวงหาผลประโยชน์ในทางมิชอบทั้งการรับสินบนหรือการให้สินบนหรือการเบียดบังผลประโยชน์ของรัฐจาก 99 ประเทศเมื่อปี พ.ศ. 2542 โดยให้ผลการสำรวจมีคะแนนเต็ม 10 ผลการสำรวจพบว่าประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 68 ได้ 3.2 คะแนนซึ่งจะเห็นได้ว่าประเทศที่มีความโปร่งใสส่วนใหญ่เป็นประเทศที่พัฒนาแล้วประเทศในเอเชียประเทศที่ได้ที่ 1 และที่ 2 คือสิงคโปร์และญี่ปุ่น ประเทศในกลุ่มอาเซียนที่ติด 1 ใน 10 มีเพียงสิงคโปร์ ประเทศเดียวและไทยยังเป็นรองประเทศเพื่อนบ้านทั้งมาเลเซียและประเทศฟิลิปปินส์ในเรื่องความโปร่งใสจากการพิจารณาจะเห็นความสัมพันธ์ของสิงคโปร์และญี่ปุ่นว่าเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วในเอเชียและเป็นประเทศที่มีวินัยสูงกว่าคนในประเทศอื่นอย่างเห็นได้ชัด ดังนั้นวินัยของเด็กในวันนี้ก็คือวินัยของคนในชาติในอนาคตนั่นเอง

สาเหตุที่ทำให้นักเรียนกระทำผิดวินัยของชั้นเรียนมีหลายสาเหตุด้วยกันไม่ว่าจะเป็นสาเหตุที่มาจากสภาพแวดล้อมนั้นก็คือทางครอบครัวทางโรงเรียนเพื่อนหรือจากคุณลักษณะของตัวเองไม่ว่าจะเป็นความฉลาดทางอารมณ์ทัศนคติต่อความมีวินัยซึ่งกาญจนา ศรีกาฬสินธุ์ (2544: 10) ได้กล่าวถึงสาเหตุที่ทำให้นักเรียนกระทำผิดวินัยของชั้นเรียนไว้หลายสาเหตุดังนี้สาเหตุที่มาจากโรงเรียนเช่นการสอนที่ขาดประสิทธิภาพภาระงานที่มอบหมายหนักเกินไปกิจกรรมต่างๆ จัดไม่เหมาะสมไม่น่าสนใจเด็กที่เรียนไม่ทันไม่ได้รับการดูแลช่วยเหลือความขัดแย้งระหว่างครูกับนักเรียนเป็นต้นสาเหตุจากตัวนักเรียนเช่นการไม่เข้าใจกฎระเบียบต่างๆ รวมถึงการมีความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ไปในทางเสื่อมการมีเรื่องกระทบกระทั่งอันจิตใจการมีความรู้สึก

ขัดแย้งกับครูกับเพื่อนๆ และกับทางโรงเรียนมีนิสัยการเรียนที่ไม่ดีมีปมด้อยและสาเหตุจากทางบ้านและทางชุมชนเช่นสภาพความขาดแคลนทางเศรษฐกิจและสังคมตลอดจนขาดแคลนความรักและความสัมพันธ์ที่ดีภายในครอบครัวสภาพการใช้อำนาจภายในครอบครัวสภาพบ้านที่อยู่ในทำเลที่มีสิ่งยั่วยุและอาชญากรรมเป็นต้นกล่าวโดยสรุปอาจแบ่งได้ว่ามีสาเหตุมาจากทางโรงเรียนจากตัวนักเรียนเองและจากทางบ้านและชุมชน

ในปัจจุบันมีนวัตกรรมทางด้านสื่อการเรียนการสอนที่น่าสนใจหลายอย่าง เช่น การใช้การ์ตูนแอนิเมชันประกอบการสอนภาพประกอบคำบรรยายบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูน เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินสนุกสนานกับการเรียน และเมื่อเด็กได้เรียนจากการ์ตูนแอนิเมชันพบว่าส่วนใหญ่มีความสนใจและไม่มีสิ่งอื่นใดที่เข้ามาดึงความสนใจเพราะการ์ตูนแอนิเมชันสร้างความเข้าใจ และความสนใจของเด็กๆ อย่างเห็นได้ชัด การ์ตูนแอนิเมชันทำให้เกิดความกระตือรือร้นไม่เบื่อหน่าย และทำความเข้าใจได้ง่าย ดังนั้นหากใช้การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อสำหรับการเรียนการสอน จะช่วยเพิ่มความเข้าใจ ดึงดูดความสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและตั้งใจเรียน นอกจากนี้อาจยังใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนได้อีกด้วย

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยผ่านนิทานการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลพบุรี เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาความมีวินัยของนักเรียนในด้านความรับผิดชอบ การตรงต่อเวลา และความซื่อสัตย์ต่อไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนานิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลพบุรี ให้มีคุณภาพตามเกณฑ์
2. เพื่อศึกษาพัฒนาการด้านเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัย ก่อนใช้ ระหว่างใช้และหลังใช้การ์ตูนนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลพบุรี

## วิธีดำเนินงานวิจัย

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 6 ห้องเรียน โรงเรียนอนุบาลลพบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลพบุรี เขต 1 รวมนักเรียนทั้งหมด 266 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนอนุบาลลพบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลพบุรี เขต 1 จำนวน 49 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling)

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ประกอบด้วย

1. นิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัย
2. แบบประเมินเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยแบ่งเป็น 3 ด้าน
3. แบบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
4. แบบประเมินคุณภาพของนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้าน

## 3. วิธีการดำเนินการทดลอง

การศึกษาเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ทางการเรียนวิธีดำเนินการดังนี้

1. ชี้แจงให้กลุ่มทดลองทราบถึงวัตถุประสงค์ของการทดลอง
2. ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลพบุรี ทำแบบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน
3. ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลพบุรี 1 ห้องเรียน คือห้องเรียนที่ 5/2 จำนวน 49 คน เรียน กับนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัย
4. หลังจากนักเรียนเรียนนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเสร็จในแต่ละเรื่องให้นักเรียนทำแบบประเมินเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยระหว่างเรียนจบนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน
5. หลังจากเรียนกับนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเสร็จแล้วให้นักเรียนทำแบบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียน

6. นำผลจากการทำแบบประเมินเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยของนักเรียนและแบบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียนไปวิเคราะห์ผลเพื่อตรวจสอบสมมติฐาน

### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลลพบุรี เพื่อขออนุญาต และความอนุเคราะห์ให้การเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

2. ผู้วิจัยนำนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองซึ่งประกอบด้วยแบบสอบถามจำนวน 2 ฉบับ ได้แก่ แบบประเมินเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยและแบบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

4. ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2556 ถึงเดือน สิงหาคม พ.ศ. 2556

5. นำแบบประเมินเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัย และแบบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้เพื่อทำการวิเคราะห์ค่าทางสถิติและทดสอบสมมุติฐาน

### 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมได้จากกลุ่มตัวอย่างมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยระเบียบวิธีการทางสถิติมีขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. ใช้วิธีการทางสถิติแบบ Repeated Measures
3. การหาค่าอำนาจจำแนกโดยใช้สูตร Item-Total Correlation
4. การหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$ -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)

### สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยและพัฒนาิทานการ์ตูนเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ได้นิทานการ์ตูนเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 เรื่อง คือ

เรื่องที่ 1 ด้านความซื่อสัตย์เรื่อง องอาจและวินัยกับกระเป๋าเงินที่หายไป

เรื่องที่ 2 ด้านความรับผิดชอบเรื่อง ผลของการขาดความรับผิดชอบต่อของใจดี

เรื่องที่ 3 ด้านความตรงต่อเวลาเรื่อง นาฬิกาของน้องแก้ว

2. ผลการหาคุณภาพของนิทานการ์ตูนเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.1 ผลการประเมินคุณภาพนิทานการ์ตูนเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้านเนื้อหา จากผู้เชี่ยวชาญพบว่า คุณภาพของนิทานการ์ตูนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.89 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.27

2.2 ผลการประเมินคุณภาพนิทานการ์ตูนเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้านเทคโนโลยีการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญพบว่า คุณภาพของนิทานการ์ตูนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.57 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.27

3. ผลการศึกษาเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยก่อนใช้ ระหว่างใช้ และหลังการใช้ิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยนิทาน

การตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยมีผลคะแนนโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยหลังใช้นิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยเพิ่มขึ้น เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

## อภิปรายผล

จากการพัฒนานิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลพบุรี พบว่านิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคุณภาพตามเกณฑ์ โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การหาคุณภาพภาพของนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่านิทานการ์ตูนแอนิเมชันที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน พบว่าคุณภาพของนิทานการ์ตูนแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.89 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.27 โดยคุณภาพของนิทานการ์ตูนแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณารายการประเมินในแต่ละด้านพบว่าด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยในเรื่องของเนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์ การแบ่งย่อยเนื้อหา มีความเหมาะสม การจัดลำดับขั้นตอนการ นำเสนอเนื้อหา ความถูกต้องของเนื้อหา ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา ความเหมาะสมของเนื้อหาปฏิบัติการ ความละเอียดของเนื้อหา ความทันสมัยของเนื้อหา และความเหมาะสมของระยะเวลาที่ใช้ มีคุณภาพระดับดีด้านการใช้ภาษาโดยรวมอยู่ใน

ระดับดีมาก โดยในเรื่องของภาษาที่ใช้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์การใช้ภาษา ภาษาสื่อความหมายถูกต้องกับเนื้อหา ภาษาเหมาะสมกับวัยของนักเรียนจำนวนภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย และการใช้ภาษาถูกต้องสื่อความหมายชัดเจนด้านการนำไปใช้โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยในเรื่องของ การส่งเสริมให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้น ความน่าสนใจและทำให้เกิดแรงจูงใจต่อการเรียน ความสะดวกรวดเร็ว และความเหมาะสมในการนำไปใช้สอนแทนครู

นิทานการ์ตูนแอนิเมชันที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 ท่าน พบว่าคุณภาพของนิทานการ์ตูนแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.57 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.27 โดยคุณภาพของนิทานการ์ตูนแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณารายการประเมินในแต่ละด้านพบว่าด้านภาพและเสียงมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยในเรื่องของ ภาพที่ใช้สอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหา ภาพเคลื่อนไหวช่วยให้เกิดความเข้าใจเนื้อหา ความเหมาะสมของขนาดภาพที่ใช้ ความสวยงามของตัวการ์ตูนแอนิเมชันและฉาก การใช้สีในการออกแบบได้เหมาะสม ภาพช่วยให้เกิดความอยากรู้และสนใจมากขึ้น ความชัดเจนของเสียงบรรยาย และความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียงบรรยาย การกระตุ้นความสนใจของเสียงประกอบ มีคุณภาพระดับดีด้านตัวอักษร มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี โดยในเรื่องของ ขนาดของตัวอักษร รูปแบบของตัวอักษร ความถูกต้องของตัวอักษร และสีของตัวอักษร สวยงาม ชัดเจน มีคุณภาพระดับดีมาก การนำไปใช้มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยในเรื่องของ ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอ ความน่าสนใจและทำให้เกิดแรงจูงใจต่อการเรียน ความเหมาะสมของการนำนิทานการ์ตูนไปใช้

ในการสอน และความสะดวกรวดเร็ว มีคุณภาพระดับดี ซึ่งในการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงแก้ไข และผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขนิทานการ์ตูนให้ดีขึ้น ดังนี้ ควรเพิ่มเสียงดนตรีเพื่อกระตุ้นความน่าสนใจและเพิ่มภาพในช่วงการสนทนาเพื่อให้เกิดการเห็นจริง สอดคล้องกับ ไพโรจน์ ตรีธนากุล (2546:119) ได้กล่าวว่า ในการตรวจสอบคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ควรตรวจสอบทั้งด้านเนื้อหา และด้านเทคโนโลยีการศึกษา ในการตรวจสอบด้านเนื้อหา จะต้องตรวจสอบถึงความถูกต้องของการนำเสนอเนื้อหา รวมถึงแบบฝึกหัดและแบบทดสอบด้วย นอกจากนี้ ในการตรวจสอบด้านเทคโนโลยีการศึกษา มีเกณฑ์ในการพิจารณา คือ องค์ประกอบของหน้าจอ พื้นหลัง ตัวอักษร ปุ่มต่างๆ เสียง ภาพประกอบ รวมถึงการปฏิสัมพันธ์ในบทเรียนด้วย นอกจากนี้ บุปผชาติ ทัพพิกรณ์ (2544: 157) ได้กล่าวถึง การประเมินคุณภาพตัวสื่อมัลติมีเดียโดยมีหัวข้อการประเมินจะต้องพิจารณาถึง การออกแบบการสอน การออกแบบหน้าจอ มีการประเมินในด้านข้อความ ภาพ และกราฟิก เสียง และการควบคุมหน้าจอ รวมถึงการประเมินการใช้งานของบทเรียนคอมพิวเตอร์ด้วยโดยเกณฑ์ที่ยอมรับควรมีค่าเฉลี่ยมากกว่า 4.00 ขึ้นไป ซึ่งสอดคล้องกับ พิสนุพงษ์ศรี (2549: 287) ได้กล่าวว่า ข้อคำถามหรือข้อสอบควรมีค่าเฉลี่ยแต่ละข้อมากกว่าหรือเท่ากับ 4.00 ขึ้นไป จึงจะนำไปใช้ได้ นอกจากนี้ข้อคำถามที่ใช้ในการประเมินหาคุณภาพสื่อการเรียนการสอนควรมีความเหมาะสมและมีรายละเอียดที่ชัดเจนให้มีคุณภาพเพียงพอที่จะนำไปใช้ในการหาคุณภาพสื่อได้จริง

2. ผลการศึกษาเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยก่อนใช้ ระหว่างใช้ และหลังการใช้นิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยมีผลคะแนนโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยหลังใช้นิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยเพิ่มขึ้น เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ศศินันท์ นิลจันทร์ (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเล่านิทานที่มีต่อความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยในชุมชนแออัดคลองเตยพบว่าเด็กปฐมวัยในชุมชนแออัดคลองเตยหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานมีพฤติกรรมความมีวินัยในการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมความมีวินัยในตัวเองด้านความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ การตรงต่อเวลา และการควบคุมตนเองสูงขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนิทานการ์ตูนเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้รับการตรวจสอบและประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีเพื่อตรวจสอบความถูกต้องทางด้านรูปแบบเนื้อหามีความเหมาะสม ซึ่งในชุดพัฒนานิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยนั้น ผู้วิจัยได้กำหนดกิจกรรมให้นักเรียนเกิดการอยากเรียนรู้ ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียน เมื่อนำนิทานการ์ตูนเพื่อส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยไปใช้ จึงทำให้นักเรียนทุกคนเรียนได้ตามความสนใจที่อยากเรียนรู้ได้ อีกทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ฟังความคิดเห็น แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ พัชรี วาศวิท (2537) ที่ได้กล่าวถึงนิทานไว้ว่าเป็นเรื่องราวที่มีผู้แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนาน ตื่นเต้น ทำให้ชวนติดตาม และเต็มไปด้วยจินตนาการและชีวิตชีวาให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมปอง นิธิสกุลกาญจน์ (2538) ที่ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสือการ์ตูนชุดนิทานพื้นบ้านภาคใต้เพื่อใช้ประกอบการเรียน กลุ่มทักษะภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า การเรียนโดยมีหนังสือการ์ตูน เป็นสื่อการเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าการเรียนปกติ

### ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษารูปแบบการ์ตูนประเภทอื่น เพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีการพัฒนาด้านการเรียนให้มากขึ้น เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อดิจิทัลที่เข้าถึง

นักเรียนง่าย จึงจะทำให้เด็กนักเรียนมีพัฒนาการเรียนการสอนที่ง่ายขึ้นด้วย

2. ควรมีการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนระหว่างการเรียนด้วยนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน กับการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้กับสื่อประเภทอื่น เช่น เปรียบเทียบกับการเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือเปรียบเทียบกับการเรียนการสอนจากครูในห้องเรียนปกติ เป็นต้น

3. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งเสริมการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมในด้านอื่นๆ เช่น การส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความเสียสละ การส่งเสริมเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความสามัคคี เป็นต้น

### บรรณานุกรม

- กมล แสงทองศรีกมล. (2550). **จัดจิตให้มีวินัยจิตใจให้อัจฉริยะ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สุวานบุ๊คส์.
- กาญจนา ศรีกาฬสินธุ์. (2544). **วินัยนักเรียน**. สารานุกรมศึกษาศาสตร์. ฉบับที่ 22. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทัศนีย์ ทองสว่าง. (2549). **สังคมวิทยา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์โอเอสพริ้นส์เฮาส์.
- บุปผชาติ ทัพพิกรณ. (2544). **ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: คู่สุภาลาดพร้าว.
- พัชรี วาสุวิท. (2537, มกราคม- เมษายน). **นิทานกับเด็ก.วารสารคหเศรษฐศาสตร์**. 37(1): 59-65.
- พิสณุ ฟองศรี. (2549). **การประเมินทางการศึกษาแนวคิดสู่การปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.
- ไพโรจน์ ตรีธนากุล, ไพบุญย์ เกียรติโกมล, และเสกสรร แยมพิณิจ. (2546). **การออกแบบและผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์การสอนสำหรับ e-learning**. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริม.
- ศศินันท์ นิลจันทร์. (2547). **ผลของการจัดกิจกรรมเล่นนิทานที่มีต่อความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยในชุมชนแออัดคลองเตย**. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมปอง นิธิสกุลกาญจน์. ( 2538 ). **การพัฒนาหนังสือการ์ตูนชุดนิทานพื้นบ้านภาคใต้เพื่อใช้ประกอบการเรียนกลุ่มทักษะภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. ปรินญาณิพนธ์ ค.ม. (ศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. จากฐานข้อมูลปรินญาณิพนธ์ 77 มหาวิทยาลัย.