

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง "ผลของการใช้ตัวแบบเพื่อพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1" มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้ตัวแบบเพื่อพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้วิจัยทำการรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 109 คน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance: ANCOVA) แล้วทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ (Scheffe' Method) ซึ่งจะได้แสดงผลการวิจัยและอภิปรายผล ดังต่อไปนี้

4.1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม

4.2 การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance: ANCOVA) แล้วทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ (Scheffe' Method)

4.3 อภิปรายผลการวิจัย

4.1 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนและหลังการทดลอง

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพัฒนาการทางจริยธรรม ก่อนและหลังการทดลอง

กลุ่มทดลอง	จำนวน (N)	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)		ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	
		ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
กลุ่มที่ใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือ	32	39.25	43.16	4.81	4.64
กลุ่มที่ใช้ตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทาน	39	38.64	42.33	6.14	4.60
กลุ่มที่ใช้การสอนแบบปกติ	38	37.34	39.32	6.27	5.41
รวม	109	38.37	41.52	5.83	5.14

4.2 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของพัฒนาการทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต ของกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของพัฒนาการทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต
ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือ ตัวแบบที่เป็นแถบเสียง-
นิทาน และกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบปกติ

แหล่งความแปรปรวน	df	SS _y	MS _y	F	P-value
การถดถอย	1	1552.56	1552.56	162.93	.000
ระหว่างกลุ่ม	2	137.98	68.99	7.24*	.001
ภายในกลุ่ม	105	1000.53	9.53		
รวม	108	1138.51			

* $P < .05$

จากตารางที่ 5 จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของพัฒนาการทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต พบว่า คะแนนก่อนการทดลองมีผลต่อคะแนนหลังการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าเฉลี่ยของคะแนนพัฒนาการทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตหลังการทดลองที่ปรับด้วยคะแนนพื้นฐานก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือ วิธีการสอนอย่างน้อย 1 คู่ ส่งผลให้พัฒนาการทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตของนักเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อพบว่า โดยเฉลี่ยแล้ว แต่ละกลุ่มมีพัฒนาการทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตหลังการทดลองแตกต่างกัน จึงทำการทดสอบเป็นรายคู่ด้วยวิธีของเชฟเฟ (SCHEFFE' METHOD) ปรากฏผลดังแสดงในตารางที่ 6

4.2 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของพัฒนาการทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตของกลุ่มทดลองเป็นรายคู่ ด้วยวิธีการของเชฟเฟ (SCHEFFE' METHOD)

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของพัฒนาการทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือกับกลุ่มทดลองที่ใช้ตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทาน กลุ่มทดลองที่ใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือกับการสอนแบบปกติ และกลุ่มที่ใช้ตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทานกับการสอนแบบปกติ

กลุ่มทดลอง	กลุ่มที่ใช้การสอนแบบปกติ	กลุ่มที่ใช้ตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทาน	กลุ่มที่ใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือ
	40.00	42.15	42.58
กลุ่มที่ใช้การสอนแบบปกติ	-	2.15*	2.58*
กลุ่มที่ใช้ตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทาน		-	0.43
กลุ่มที่ใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือ			-

* $P < .05$

จากตารางที่ 6 แสดงว่าโดยเฉลี่ยแล้วพัฒนาการทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตหลังการทดลอง เมื่อปรับด้วยคะแนนพื้นฐานก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองที่ใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือ กลุ่มทดลองที่ใช้ตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทาน แตกต่างกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ ส่วนกลุ่มที่ใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือกับกลุ่มที่ใช้ตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทาน ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.3 อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาทดลองครั้งนี้ เป็นการทดลองใช้ตัวแบบเพื่อพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์-สุจริตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยตั้งอยู่บนสมมติฐานที่ว่า นักเรียนที่ศึกษาจากตัวแบบที่เป็นหุ่นมือ ตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทานและการสอนแบบปกติ มีพัฒนาการทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตแตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการทดลองโดยใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือ ตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทาน และการสอนแบบปกติ มีพัฒนาการทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์-สุจริตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า การใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือ การใช้ตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทาน แตกต่างจากการสอนแบบปกติ ส่วนการใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือกับการใช้ตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทาน ไม่แตกต่างกัน แสดงว่าการใช้ตัวแบบที่แตกต่างกันสามารถพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้แตกต่างกัน ซึ่งจากการวิจัยครั้งนี้พบว่า การใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือและการใช้ตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทานสามารถพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต ได้แตกต่างจากการสอนแบบปกติ กล่าวคือ กลุ่มทดลอง 2 กลุ่มมีระดับจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตสูงกว่ากลุ่มที่สอนแบบปกติ ทั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ ฟิมพิไล ทองไพบูลย์ (2528) ที่ว่า หุ่นสามารถใช้เป็นอุปกรณ์การสอนในวิชาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยเฉพาะอย่างยิ่งวิชาที่ต้องอาศัยการฝึกฝน และค่อนข้างเป็นนามธรรมเกินไปสำหรับเด็ก ซึ่ง เดล (Dale, 1955) และ คริว (Crew, 1944; อ้างถึงใน รัตนา บำรุงญาติ, 2532) ก็ได้เสนอแนวคิดที่ว่า แถบเสียงเป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้ฟังเกิดภาพพจน์ในจินตนาการได้ กอปรกับแถบเสียงนิทานมีส่วนประกอบที่สำคัญคือ เสียงดนตรี ซึ่งสามารถสร้างอารมณ์ประทับใจให้แก่ผู้ฟังได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประเสริฐศรี เอื้อนครินทร์ (2524) ที่ได้ทำการทดลองใช้แม่แบบเพื่อพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มทดลองซึ่งได้รับแม่แบบ มีจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ แบนดูรา (Bandura, 1977) ก็ได้แสดงความคิดเห็นพอสรุปได้ว่า ถ้าผลที่เกิดตามมาของพฤติกรรมของผู้เรียนคือรางวัล ผู้เรียนก็จะมี ความพอใจในรางวัลของตน แต่ถ้าผลที่เกิดตามมาเป็น การลงโทษก็จะก่อให้เกิดความไม่พอใจ ซึ่งทั้งความพอใจและไม่พอใจ มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับมาตรฐานของพฤติกรรมที่ผู้แสดงพฤติกรรมได้ตั้งไว้ ทั้งนี้ยังพบว่า จานุรัตน์ เกียรติภูเกิด (2534) ปัทมาวดี ละออจันทร์ (2531) สุนัย ชินศักดิ์ชัย (2525) ศิริรัตน์ แก้วศิริรุ่ง (2531) ฟิมพิไล ทองไพบูลย์ (2528) อรประไพ จันทร์นวล (2529) กันยา ประสงค์เจริญ (2525) ดลจดจน แบนดูลา รอส และ รอส (Bandura, Ross and Ross, 1963) ก็ได้ยืนยันผลการวิจัยตรงกันพอสรุปได้ว่า การใช้ตัวแบบในกระบวนการเรียนรู้สามารถพัฒนาและสร้างสรรค์พฤติกรรมที่พึงประสงค์ให้เกิดมีในตัวของผู้เรียนได้ดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับตัวแบบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ เทพ พิงงา (2534) ที่ว่า การเรียนรู้จากการสังเกตหรือการแสดงรูปแบบนับว่าเป็นกระบวนการ

การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้บางสิ่งบางอย่างได้อย่างรวดเร็ว-
ชั้น ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า ตัวแบบมีอิทธิพลทำให้ผู้สังเกตกระทำพฤติกรรมตามตัวแบบ
ได้ เมื่อผู้สังเกตแบบได้รับรู้พฤติกรรมของตัวแบบแล้วบันทึกสิ่งที่ตนสังเกตเห็นจากตัวแบบไว้ใน
ความจำ แล้วแปรสภาพ ภาพพจน์หรือสิ่งที่จำไว้และแสดงออกมาเป็นการกระทำหรือแสดง
พฤติกรรมเหมือนตัวแบบ เมื่อพฤติกรรมที่แสดงออกมาได้รับการเสริมแรงหรือทำให้ผู้สังเกตแบบ
พึงพอใจก็จะก่อให้เกิดการกระทำพฤติกรรมเช่นนั้นซ้ำอีก เพราะเนื่องจากผู้สังเกตแบบเกิดความ-
คาดหวังว่าหากตนกระทำพฤติกรรมตามตัวแบบที่มีพฤติกรรมที่ดีก็จะเกิดผลทางบวก และหากตน
กระทำพฤติกรรมตามตัวแบบที่ไม่ดีก็จะเกิดผลทางลบ เมื่อกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่มได้รับตัวแบบ
ในแต่ละเงื่อนไขการทดลองแล้ว ก็จะประเมินผลจากการกระทำของตัวแบบและคาดหวังว่า เมื่อ
ตนกระทำตามตัวแบบแล้วจะได้รับผลเช่นเดียวกับตัวแบบ ทำให้กลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่มเลียนแบบ
พฤติกรรมทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตจากตัวแบบดังกล่าว

และจากผลการวิจัยที่พบว่า การใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นเมื่อกับการใช้ตัวแบบที่เป็นแถบเสียง-
นิตานสามารถพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตได้ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติใน
พบว่า ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตนา บำรุงญาติ (2532) ที่ได้ทำการศึกษาผลของการพัฒนา-
จริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้หุ่นมือ การเล่านิทาน
และการใช้แถบเสียงนิตาน ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการทดลองใช้หุ่นมือมีพัฒนาการทาง-
จริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการทดลองโดยใช้แถบเสียงนิตาน ซึ่งหาก
จะพิจารณาตามแนวคิดในเรื่อง "กรวยประสบการณ์" (Cone of Experience) ของ
เอ็ดเกอร์ เดล (Edger Dale, 1969; อ้างถึงใน ชูพงษ์ พงษ์บริบูรณ์, ม.ป.ป) ที่ได้กล่าวถึง
ลำดับชั้นวัสดุและเครื่องมือสื่อทัศนศึกษาจากรูปธรรมไปสู่นามธรรม แม้ว่าการใช้ตัวแบบที่เป็น-
แถบเสียงนิตาน และการใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นเชิดมือจะจัดอยู่ในชั้นที่แตกต่างกัน แต่ในทัศนะของ
เอ็ดเกอร์ เดล เชื่อว่า ไม่สามารถระบุได้ว่า วัสดุและเครื่องมือสื่อทัศนศึกษาในชั้นใดของ-
กรวยประสบการณ์ จะก่อให้เกิดประสบการณ์แก่ผู้เรียนได้ดีกว่ากัน ทั้งนี้แล้วแต่ปัญหาในการสอน
และสถานการณ์ในการเรียน ตลอดจนพื้นฐานเดิมของผู้เรียนเอง

ข้อสังเกตจากการทดลองครั้งนี้ในเรื่องแผนการทดลองสอนจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์-
สุจริตที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นแผนการทดลองจากแนวคิดที่ผสมผสานกันระหว่างทฤษฎีการเรียนรู้-
ทางสังคม ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม และทฤษฎีการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กเรียนมีการพัฒนา-
จริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตได้อย่างครอบคลุม ตรงตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งผล
จากการใช้แผนการทดลองสอนครั้งนี้พบว่า นักเรียนที่ได้รับตัวแบบมีการพัฒนาจริยธรรมด้านความ-
ซื่อสัตย์สุจริตแตกต่างจากนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ ซึ่งสอดคล้องกับ หนูยศยานันท์เทศก์
(2534) ที่ได้เสนอแนะว่า จุดเน้นของการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรคือการจัดการเรียน-
การสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายโดยเน้นกระบวนการ-

การเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ กรมสามัญศึกษา (2523) ที่ได้ให้ข้อสรุปตรงกันว่า วิธีการปลูกฝัง-จริยธรรมโดยใช้หลักจิตวิทยาการเรียนการสอนสมัยใหม่ เข้าช่วยในกระบวนการเรียนการสอน โดยลดบทบาทและความสำคัญของครูลง แต่จะใช้วิธีการอื่น ๆ เข้ามาสนับสนุน เช่น กิจกรรมกลุ่ม การใช้ตัวแบบ การจัดสภาพแวดล้อมของโรงเรียน การใช้การเสริมแรง เป็นต้น และในส่วนของการโครงสร้างเนื้อหาของแผนการทดลองครั้งนี้ หากพิจารณาในเรื่องสาระสำคัญ จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอนตลอดจนการประเมินผลแล้ว จะเห็นได้ว่า มีลักษณะคล้ายคลึงกันทั้ง 3 แผนการทดลอง หากแต่จะแตกต่างกันก็เฉพาะในส่วนของตัวแบบที่ใช้ในการทดลองในแต่ละกลุ่ม ซึ่งผลจากการใช้แผนการทดลองพบว่า การใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือ และการใช้ตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทาน มีการพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต แตกต่างจากนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ ทั้งนี้จากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตและซักถามนักเรียน และจากการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนจำนวนหลายท่าน พบว่า นักเรียนในกลุ่มที่ได้รับตัวแบบทั้งจากหุ่นมือและจากแถบเสียงนิทาน จะให้ความสนใจในการเรียนเป็นพิเศษ นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ตั้งใจจดจ่อและติดตามเนื้อเรื่องและหุ่นมือที่ใช้เป็นตัวแบบ มีความกระตือรือร้นในการตอบคำถาม มั่นใจในตนเอง และนักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น ส่วนนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติพบว่า กระบวนการสอนไม่แตกต่างจากการสอนปกติของครูผู้สอน ทำให้นักเรียนให้ความสนใจในการเรียนไม่เท่าที่ควร ขาดความกระตือรือร้นในการตอบคำถาม การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไม่เด่นชัดนัก ทั้งนี้สืบเนื่องมาจาก การสอนแบบปกติในการทดลองครั้งนี้จะมุ่งเน้นในด้านการสอนแบบบรรยาย จะมีการอภิปรายร่วมด้วยแต่ไม่มากเท่าที่ควร ทั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดในเรื่อง "กรวยประสบการณ์" (Cone of Experience) ของเอ็ดเกอร์ เดล (Edgar Dale, 1969; อ้างถึงใน ชูพงษ์ พงษ์บริบูรณ์, ม.ป.ป) ซึ่งได้จัด การใช้คำพูดรวมอยู่ในชั้นประสบการณ์ด้านนามธรรม ซึ่ง หน่วยงานในสังกัด (2534) ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักการสอนและวิธีสอน-จริยศึกษาระดับประถมศึกษา (อ้างถึงใน สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2531) ไว้ว่า การสอนจริยธรรมควรสอนจากรูปธรรมไปสู่นามธรรม เพราะจริยศึกษาเป็นวิชาที่เป็นนามธรรม ฉะนั้นเพื่อให้เด็กเกิดมโนภาพขึ้นในใจจึงต้องใช้อุปกรณ์เข้าช่วย ซึ่ง พรรณราย ทวีพระประภา (2529) ก็ได้เสนอแนวคิดที่ว่า การใช้เทคนิคใดเทคนิคหนึ่ง หรือหลาย ๆ เทคนิครวมกัน เช่น เกม บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง ฯลฯ สามารถสร้างประสบการณ์โดยตรงแก่ผู้เรียน มีผลทำให้ผู้เรียนค้นพบสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้และเกิดการเปลี่ยนแปลงอันจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกองอาจทั้งทางด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา และเจตคติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือ และตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทานสามารถทำให้ผู้ที่ได้รับแบบมีการพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตไปในทางที่ดีขึ้น รวมทั้งเป็นหนทางที่จะช่วยให้ผู้ที่ได้รับตัวแบบมีการพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต บรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือและตัวแบบที่เป็นแถบเสียงนิทานมีอิทธิพลทำให้ผู้สังเกตกระทำพฤติกรรมตามตัวแบบได้ ดังนั้นจึงสมควรนำมาใช้เป็นสื่อการสอนเพื่อปลูกฝังพฤติกรรมที่พึงประสงค์แก่เยาวชนของชาติ เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชนให้มีความรู้ความสามารถ มีความคิด เป็นคนดี มีคุณธรรม และสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข