

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความตระหนักเรื่องศีล 5
ในวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โดยใช้การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

**A STUDY OF ACADEMIC ACHIEVEMENT AND AWARENESS IN
THE FIVE PRECEPTS BUDDHISM OF PRATHOMSUKSA 6
STUDENTS WHEN USING CARTOON ANIMATION**

พระทวีวงศ์ แมนอินทร์¹, ภูฟ้า เสวกพันธ์², สิริณา กิจเกื้อกูล³
Thaveewong Manin¹, Pufa Sawagpun², Sirinapa Kijkuakul³

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 2) เพื่อเปรียบเทียบความตระหนักในศีล 5 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เครื่องมือที่ใช้วิจัย ได้แก่ สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดความตระหนักกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดยางมีมานะวิทยา สังกัดสำนักงานพื้นที่การศึกษาพิษณุโลก เขต 1 จำนวน 30 คน ผลการวิจัย พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลการเปรียบเทียบความตระหนักในศีล 5 ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว พบว่านักเรียนมีความตระหนักในศีล 5 โดยมีคะแนนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Abstract

This research aimed to: 1) compare learning achievement of the students, Prathamsuksa 6 students, before and after learning with the cartoon animation and 2) compare awareness on the five precepts Buddhism of the students, before and after learning with the cartoon animation. The samples were 30 Prathamsuksa 6 students, in semester II, school year 2556, at the Watyangmeemanawithaya School, the Office of Education Phitsanulok District 1. Research instruments were the cartoon animation, the pre-post achievement test and the pre-post awareness questionnaire. Results of comparing the students' achievement showed that their posttest scores were higher than their pretest scores by statistically significant at the .01 level. The students' awareness scores on the pre-questionnaire higher were than the pre-questionnaire by statistically significant at the .01 level.

¹ นิสิตระดับการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร
M.Ed. Program in Computer Science, Department of Education, Faculty of Education, Naresuan University,
E-mail: tharo.as@gmail.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
Assistant Professor Dr., Department of Education, Faculty of Education, Naresuan University, E-mail: pufas@nu.ac.th

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
Assistant Professor Dr., Department of Education, Faculty of Education, Naresuan University,
E-mail: sirinapaki@nu.ac.th

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

สังคมไทยถือได้ว่าเป็นสังคมชาวพุทธมีพระพุทธศาสนาเป็นศาสนาประจำชาติในอดีตสังคมไทยได้อาศัยคำสอน วิถีทางวัฒนธรรม หรือประเพณีที่เนื่องด้วยพระพุทธศาสนาในการหล่อหลอมและพัฒนาจิตใจให้เป็นคนดีรู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน แต่ในสมัยปัจจุบันผลจากการรับเอาอิทธิพลวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาทำให้สิ่งต่างๆ เหล่านั้นก็เปลี่ยนไปจนก่อให้เกิดปัญหาและภาวะวิกฤติศรัทธาในพระพุทธศาสนาอันสืบเนื่องมาจากการประพฤติย่อหย่อนของพระสงฆ์และการไร้การศึกษาด้านพระพุทธศาสนาของคนในสังคม (พระธรรมปิฎก, 2543, หน้า 15-16)

ในสภาพของสังคมปัจจุบัน ชาวพุทธควรให้ความสนใจกับการศึกษาหลักพระพุทธศาสนาให้มากขึ้น โดยควรที่จะต้องหันมาศึกษาและนำหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนาไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์แก่สังคมประเทศชาติ ไม่ควรนำศาสนาไปแขวนไว้กับบุคคลหรือกระแสสังคม เพราะเมื่อทำเช่นนั้นชาวพุทธก็จะมีหลักเกณฑ์ในการคิดที่ถูกต้อง (พระธรรมปิฎก, 2543, หน้า 15-16) ทั้งนี้เพื่อเป็นการพัฒนาศักยภาพทางจิตใจให้สูงขึ้นจนสามารถที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่สังคมส่วนรวมได้ เพราะพัฒนาการทางศีลธรรมนั้นถือเป็นการบรรลุขั้นสุดยอดของความเป็นมนุษย์ เนื่องจากเป็นการสร้างความสูงส่งทางด้านจิตใจให้มีความรับผิดชอบ ความรู้ผิดรู้ชอบ มีความสำนึกในเรื่องเกี่ยวกับความถูกต้อง ความยุติธรรม และมีความสำนึกบาปบุญคุณโทษตลอดจนความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง (นพมาศ ธีรเวคิน, 2534) ความเจริญของเทคโนโลยีก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว สังคมชนบทจะปรับตัวเป็นสังคมกึ่งเมืองกึ่งชนบท สังคมเมืองจะกลายเป็นสังคมที่มีความสับสนวุ่นวายในการดำรงชีวิต (กรมวิชาการ, 2535, หน้า 1-2)

ปัญหาของเยาวชนไทยในสภาวะปัจจุบันนับว่าเป็นปัญหาที่หนักใจแก่ทุกฝ่ายเป็นอย่างยิ่งเนื่องจาก พฤติกรรมที่แสดงออกทางกายและทางวาจาอันไม่เหมาะสมกับวัย ตัวอย่างเช่น ปัญหาเยาวชนติดพนันฟุตบอล เล่นเกมพนันต่างๆ ไม่เกรงกลัวกฎหมาย ไม่เสียดาเงิน เล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างหมกมุ่นและชอบเกมที่มีความรุนแรง การเข้าสนทนทางอินเทอร์เน็ตหาคู่ เสนอตัวให้คู่นอน การมั่วเรื่องเพศเที่ยวเตร่ ชอบเที่ยวกลางคืน ใช้เงินฟุ่มเฟือยเกินตัว นักศึกษาอยู่กันกันทั้งๆ ที่ยังขอเงินจากผู้ปกครอง

เมื่อต้องทำแท้งหรือเอาลูกไปทิ้ง ไม่เชื่อฟังพ่อแม่แต่เชื่อฟังนักร้อง ดาราบางคนที่เป็นแบบอย่างในทางเสียหาย การติดเพื่อนและเสพยาเสพติด เมาสุรา และขับรถเร็วเกินอัตราในท้องถนน ไม่ชอบเรียนหนังสือ ไม่รับผิดชอบการเรียน เป็นต้น ซึ่งเป็นปัญหาทางสังคมที่เกิดขึ้นแทบทุกวัน (เพ็ญภา ทรัพย์เจริญ, 2547, หน้า 3)

การ์ตูน เป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า Cartoon Check (1993) อธิบายว่า การ์ตูน คือ ภาพวาดภาพที่บอกเรื่องราว การ์ตูนอาจให้ความบันเทิง สอน หรือให้ความเห็นเกี่ยวกับบุคคลเหตุการณ์ หรือเรื่องทั่วไป ซึ่งการ์ตูนส่วนใหญ่ประกอบด้วยคำและรูปภาพ แต่บางทีก็ใช้ภาพวาดบอกเรื่องราวเพียงอย่างเดียว เกษมา จงสูงเนิน (2533, หน้า 17) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การ์ตูน คือภาพวาดแทนสัญลักษณ์ที่แสดงออกมาซึ่งแสดงความตลกขบขันหรือล้อเลียน สังคม ทั้งนี้อาจเกินเลยไปจากความเป็นจริงเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ หรือแสดงแนวคิดต่างๆ (สังเขต นาคไพจิตร, 2530) ซึ่งการ์ตูนใช้อธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจจากการใช้การ์ตูนง่ายๆ อธิบายในสิ่งที่จะเรียนรู้จะทำให้ให้นักเรียนเข้าใจดียิ่งขึ้น ซึ่งในการ์ตูนประกอบกิจกรรมการเรียนจะช่วยสร้างเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานเพราะการ์ตูนมีลักษณะเฉพาะของตัวเองให้อารมณ์ขันแก่ผู้ดู และช่วยสร้างเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์ แก่ผู้เรียน (ถวัลย์ มาศจรต, 2525, หน้า 4-8) ใช้ในการเรียนการสอนรายบุคคลได้อย่างดี นอกจากนี้แล้วหนังสือการ์ตูนสามารถที่จะนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอน(จินตนา ไบกายิ, 2534, หน้า 76-78) ได้เป็นอย่างดีโดยใช้ประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่างๆ หนังสือภาพการ์ตูนนั้นได้รับการเลื่อนสถานะจากหนังสือ เพื่อเพิ่มความบันเทิงมาสู่การเป็นหนังสือที่เป็นสื่อให้ความรู้โดยตรงนั่นคือหนังสือภาพการ์ตูนสามารถให้ความรู้วิชาต่างๆ อาทิเช่น ในวิชาวิทยาศาสตร์ธรรมชาติวิทยา การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ประวัติศาสตร์ ชีวประวัติ สุขศึกษา วัฒนธรรมประเพณี วรรณกรรม เป็นต้นวิชาเหล่านี้สามารถจะนำเนื้อหาจัดเป็นหน่วยมาจัดทำเป็นภาพการ์ตูน ซึ่งจะช่วยให้เด็กผู้อ่าน ได้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินชวนอ่าน รวมทั้งใช้เป็นหนังสือเรียนในการเรียนรายวิชาต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

ศีล 5 อันเป็นกระบวนการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในสังคมตามทัศนะทางพระพุทธศาสนา ปรากฏ

ในสูตรต่างๆ มีจักกวัตติสูตรและอัคคัญญสูตร พระพุทธเจ้าได้ตรัสถึงความเป็นมาของศิลปะโดยเล่าถึงสถานะทางธรรมชาติดังนี้ เดิมทีนั้นมนุษย์อยู่กันอย่างสงบสุข โดยอาศัยการรู้จักประมาณตน ในเวลาต่อมาเมื่อมนุษย์มีมากขึ้นความเห็นแก่ตัวและการเบียดเบียนกันการลักขโมย เป็นต้น ความสงบสุขก็หายไปฉะนั้นเพื่อให้คนในสังคมตั้งมั่นอยู่ในศีลธรรมกลัวบาปและมีความเอื้ออาทรต่อกัน เป็นต้น พระเจ้าทิลทเนมิ จึงได้พระราชทานพระบรมราโชวาทไว้ว่า “พวกท่านไม่พึงฆ่าสัตว์ ไม่พึงถือเอาของที่เจ้าของไม่ได้ให้ ไม่พึงประพฤติผิดในกามทั้งหลายไม่พึงกล่าวคำเท็จและไม่พึงดื่มน้ำเมา จงบริโภคน้ำตามเดิมเถิด” ข้อความข้างต้นนี้เนื้อความขยายว่าไม่ว่าใครก็ตามที่ทำผิดศีล ย่อมได้รับการติเตียนและรับผลของกรรมที่ตนได้ทำไว้ พระพุทธเจ้าได้ตรัสสอนเรื่องศิลปะไว้เพื่อเป็นเครื่องมือควบคุมพฤติกรรมทุกด้าน (ทางภายนอกคือด้านร่างกายและทางด้านภายในคือจิตใจ) ด้วยทั้งสองทางนี้จะต้องเกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กันตามแต่เหตุปัจจัยต่างๆ ที่จะอำนวยความสะดวกนี้เพื่อการดำเนินชีวิตอยู่

การจัดการศึกษาตาม หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งความตระหนักที่จำเป็นต่อการศึกษต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต การจัดการเรียนรู้พระพุทธศาสนาเปรียบเหมือนทูตความดีที่จะปลูกฝังให้เด็กไทยมีธรรมะในตัวเองเพื่อใช้เป็นข้อคิดและแนวทางในการตัดสินใจในทุกเรื่อง เนื่องจากในปัจจุบันเด็กสามารถเปิดรับข้อมูลข่าวสารต่างๆ ทำได้สะดวก ง่ายและรวดเร็ว ทั้งจากสื่อโทรทัศน์ วิทยุ นิตยสารหนังสือพิมพ์ คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต ซึ่งยังมีการลักลอบนำเสนอสื่อลามกบนสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลาย จนทำให้เกิดปัญหาภายในสังคม มีการล่อลวงละเมิดทางเพศ และยังมีการนำเสนอความรุนแรงต่างๆ ซึ่งทำให้เกิดปัญหาในสังคมต่อไป ดังนั้นจึงต้องฝึกให้เด็กเรียนรู้เรื่องธรรมะและคุณธรรมจริยธรรม หลักการดำเนินชีวิต การบำเพ็ญประโยชน์ให้สังคม เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ให้เป็นประโยชน์แก่ตนเองและผู้อื่น รู้ว่าอะไร

ผิดอะไรถูกและอะไรควรทำและไม่ควรทำ การเรียนรู้ในเรื่องธรรมะและคุณธรรมจริยธรรมเริ่มได้ง่ายๆ จากการเรียนรู้ในห้องเรียนโดยอาจใช้วิชาพระพุทธศาสนาเป็นตัวหล่อหลอมจิตใจ ซึ่งเป็นวิชาบังคับในห้องเรียน เด็กนักเรียนจึงสามารถได้รับความรู้ได้เต็มที่ ในหลักสูตรของวิชาพระพุทธศาสนาได้สอนถึงเรื่องหลักกรรม เป็นหลักธรรมะข้อหนึ่งที่อยู่ในเรื่องอริยสัจ 4 บรรจุอยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอน ซึ่งคำว่าหลักกรรม มีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า กฎแห่งกรรม เรากระทำสิ่งใดก็ได้สิ่งนั้น กระทำดีก็ได้สิ่งดีกลับมา กระทำความชั่วก็ได้สิ่งที่ไม่ดีกลับมา เนื้อหาในเรื่องหลักกรรมเป็นเรื่องที่ต้องการสอนคนให้รู้จักการทำดีละเว้นการทำความชั่วซึ่งการใช้สื่อการเรียนมาช่วยในการสอนนั้นทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น (วิจิตศรีจอมแบ่ง, 2527 อ้างอิงใน ปริมาณณ์ มาเทพ, 2551, หน้า 1)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ภาพเคลื่อนไหวเพื่อกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนไทยได้ตระหนักถึงการศึกษาศาสนา โดยเฉพาะซึ่งเป็นเรื่องใกล้ตัวที่ควรต้องปลูกฝังให้เยาวชนมีจิตสำนึกรู้คุณค่าของพระพุทธศาสนา ทั้งนี้เนื่องจากเยาวชนสามารถเปิดรับและเข้าถึงสื่อใหม่ๆ ได้ง่าย รวมทั้งยังเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติและเป็นผู้สืบทอดเจตนารมณ์ของสังคมและประเทศให้เจริญก้าวหน้าต่อไปในอนาคต

ดังนั้น การสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความตระหนัก เรื่องศิลปะ 5 ในวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การสอนธรรมะนี้ผู้วิจัยคิดว่าจะได้เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นอย่างดีเพราะสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้เองโดยไม่จำกัดเวลา เป็นการนำเอาคอมพิวเตอร์และเครื่องเล่นแผ่นซีดีต่างๆ มาใช้เป็นสื่อการสอน

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความตระหนักเรื่องศิลปะ 5 ในวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว โดยมีจุดมุ่งหมาย ดังต่อไปนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลัง

เรียนด้วยการดูภาพเคลื่อนไหว เรื่อง ศิล 5 ในวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. เพื่อเปรียบเทียบความตระหนักในศิลป 5 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการดูภาพเคลื่อนไหว เรื่อง ศิล 5 ในวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้สื่อการดูภาพเคลื่อนไหวที่ส่งเสริมความเข้าใจใน ศิล 5 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

2. ได้แนวทางในการใช้สื่อการดูภาพเคลื่อนไหวในการศึกษาพระพุทธศาสนา และพัฒนาให้นักเรียนเป็นคนที่มีความรู้ด้านพระพุทธศาสนา และเป็นแนวทางในการสร้างสื่อการดูภาพเคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในด้านความรู้ต่อไป

สมมติฐานงานวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยสื่อการดูภาพเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความตระหนัก เรื่อง ศิล 5 ในวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียน

2. ความตระหนักทางการเรียนพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยสื่อการดูภาพเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความตระหนัก เรื่อง ศิล 5 ในวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดยางมีมานะวิทยาสังกัดสำนักงานพื้นที่การศึกษาพิษณุโลก เขต 1

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดยางมีมานะวิทยาจำนวน 30 คน ได้มาโดยการใช่วิธีสุ่มตัวอย่างประชากรแบบเจาะจง (Purposive sampling)

3. เครื่องมือวิจัย

3.1 การดูภาพเคลื่อนไหว

3.1.1 การจัดทำการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เรื่องศิลป 5 จัดตามมาตรฐานการเรียนรู้ในกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

มาตรฐาน ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสนา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรมเพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดีและธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

3.1.2 นำผลการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เน้นเกี่ยวกับการส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้พระพุทธศาสนาของนักเรียนไปกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังซึ่งจะนำไปกำหนดไว้ในการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

3.1.3 การจัดแบ่งเนื้อหาของบทเรียนออกเป็นหน่วยของเนื้อหา 1) หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ปาณาติปาตา เวระมะณี งดเว้นจากการฆ่าสัตว์ 2) หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 อหิงสาทานา เวระมะณี งดเว้นจากการลักทรัพย์ 3) หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 กามสุมิฉาจารา เวระมะณี งดเว้นจากการประพฤติดูในกาม 4) หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 มุสาวาทา เวระมะณี งดเว้นจากการพูดเท็จ 5) หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สุราเมรัยเมถุนา เวระมะณี งดเว้นจากการดื่มน้ำเมาคือสุราและเมรัยอันเป็นที่ตั้งแห่งความประมาท

3.1.4 สตอรี่บอร์ด เป็นขั้นตอนการออกแบบการนำเสนอเนื้อหาทั้งที่เป็นข้อความ กราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง สร้างรายละเอียดของการดูภาพเคลื่อนไหว โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป คือ Program Flash cs3, Photoshop cs3, Cool Edit pro 2.0, Free AVI MPEG WMV MP4 FLV Video Joiner. การสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวได้มีผู้เชี่ยวชาญประเมินการดูภาพเคลื่อนไหวแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.2 การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอนนี้

3.2.1 วิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.2.2 ศึกษาวิธีการสร้างข้อสอบและวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา และจุดประสงค์เพื่อให้ออกข้อสอบได้ครอบคลุมเนื้อหา

3.2.3 สร้างแบบทดสอบเลือกตอบ (Multiple-choice) 4 ตัวเลือก จำนวน 65 ข้อ โดยอาศัยตารางวิเคราะห์เนื้อหาและพฤติกรรมตามทฤษฎี Bloom's Taxonomy

3.2.4 นำแบบทดสอบที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา แล้วปรับปรุงแก้ไข

3.2.5 นำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาความตรงด้านเนื้อหา แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60-1.00 มาทำเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จำนวน 30 ข้อ และจัดพิมพ์เพื่อเก็บข้อมูล

3.3 แบบวัดความตระหนักในศีล 5 การสร้างแบบวัดความตระหนักในศีล 5 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีขั้นตอนนี้

3.3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความตระหนัก การวัดและการประเมินผล การสร้างแบบวัดความตระหนัก เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดความตระหนักในศีล 5

3.3.2 กำหนดเป้าหมายในการวัดความตระหนักในศีล 5 โดยให้มีข้อความทางบวกและทางลบ

3.3.3 สร้างแบบวัดความตระหนักในศีล 5 ตามเป้าหมายที่กำหนดจำนวน 34 ข้อ แบ่งเป็นข้อความเชิงบวก 17 และข้อความเชิงลบ 17 โดยใช้แบบสอบถามแบบ ลิเคิร์ท ที่มีมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง โดยกำหนดคะแนนเป็น 5 4 3 2 1 สำหรับข้อความทางบวก และ 1 2 3 4 5 สำหรับข้อความทางลบ

3.3.4 การนำแบบวัดความตระหนักที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณา เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษา

3.3.5 จัดพิมพ์แบบวัดความตระหนักฉบับจริง เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดยาง มีมานะวิทยา จำนวน 30 คนทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 30 ข้อ และทำแบบวัดความตระหนักก่อนเรียนจำนวน 25 ข้อ

4.2 ให้นักเรียนศึกษาคำอธิบายภาพเคลื่อนไหว ซึ่งการใช้การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความตระหนักเรื่องศีล 5 ในวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวจัดขึ้นที่โรงเรียนวัดยางมีมานะวิทยา สังกัดสำนักงานพื้นที่การศึกษาพิษณุโลก เขต 1 ใช้เวลาในการสอน 5 คาบๆ ละ 50 นาที ช่วงปิดเทอมหลัง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โดยจัดเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตร

4.3 ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดยาง มีมานะวิทยา จำนวน 30 คน ทำแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 30 ข้อ และทำแบบวัดความตระหนักหลังเรียนจำนวน 25 ข้อ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ครั้งนี้เป็นการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความตระหนักเรื่องศีล 5 ในวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวและความเหมาะสมของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ผู้วิจัยได้ผลการดำเนินงานดังนี้

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการ์ดูภาพเคลื่อนไหว (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D	t	Sig
ก่อนเรียน	30	16.13	1.81	26.03 **	0.00
หลังเรียน	30	25.97	1.35		

**p < .01

จากตาราง 1 พบว่าการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการ์ดูภาพเคลื่อนไหวเพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความตระหนักเรื่องศีล 5 ในวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การ์ดูภาพเคลื่อนไหว

นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 16.13 คะแนน และ 25.97 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบความตระหนักในศีล 5 ทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังใช้การ์ดูภาพเคลื่อนไหว

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D	t	Sig
ก่อนเรียน	30	90.30	6.51	17.79 **	0.00
หลังเรียน	30	130.30	8.08		

**p < .01

จากตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบความตระหนักในศีล 5 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการ์ดูภาพเคลื่อนไหวเพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความตระหนักเรื่องศีล 5 ในวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การ์ดูภาพเคลื่อนไหวพบว่า นักเรียนมีคะแนนความตระหนักในศีล 5 ก่อนเรียน 90.30 คะแนน และหลังเรียน 130.30 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบความตระหนักในศีล 5 ระหว่างก่อนและหลังเรียน พบว่า ความตระหนักในศีล 5 ของนักเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการ์ดูภาพเคลื่อนไหว พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการเปรียบเทียบความตระหนักในศีล 5 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการ์ดูภาพเคลื่อนไหวพบว่านักเรียนมีความตระหนัก ในศีล 5 มีคะแนนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความตระหนักเรื่องศีล 5 ในวิชาพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การ์ดูภาพเคลื่อนไหว ผู้วิจัยได้แบ่งผลการศึกษาค้นคว้าออกเป็น 2 ระยะ คือ 1) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการใช้การ์ดูภาพเคลื่อนไหว 2) การเปรียบเทียบความตระหนักของนักเรียนจากการใช้การ์ดูภาพเคลื่อนไหว โดยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการ์ดูภาพเคลื่อนไหวเพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความตระหนักเรื่องศีล 5 ในวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 6 โดยใช้การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน สูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการเรียนด้วยการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว การศึกษาเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความตระหนัก เรื่อง ศิล 5 ในวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพสามารถทำให้นักเรียนที่ศึกษา เกิดความรู้เพิ่มขึ้น มีผลพัฒนาสูงขึ้นประสบความสำเร็จจากการเรียนเป็นอย่างดี แสดงให้เห็นชัดเจนว่าการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความตระหนัก เรื่อง ศิล 5 ในวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงเป็นที่มีประสิทธิภาพมีคุณค่าต่อการเรียนการสอน สามารถที่ใช้เป็นสื่อทำให้นักเรียน ได้เกิดความรู้เพิ่มขึ้นและสรุปความได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ พรประภา ธนเศรษฐ์ (2546) ได้ทำการศึกษา เรื่อง “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา เรื่อง การท่องเที่ยวเชิงนิเวศด้วยการ์ตูนเคลื่อนไหว” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนวัดชินวราราม (เจริญผลวิทยาเขต) จ.ปทุมธานี จำนวน 40 คน ผลการศึกษา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบความตระหนักใน ศิล 5 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว พบว่า นักเรียนมีความตระหนักในศิลป 5 มีคะแนนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว มีองค์ประกอบของภาพและเสียงที่ลงตัว เพื่อตอบสนองความต้องการของจินตนาการที่ไม่สามารถเป็นไปได้ในโลกปัจจุบัน เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนได้รับการผ่อนคลายจากวิถีชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริง การ์ตูนสามารถทำให้นักเรียนรับรู้และเข้าใจในเรื่องศิลป 5 ได้อย่างรวดเร็ว ทั้งสามารถบอกเล่าเรื่องราว ที่สร้างความน่าสนใจ จูงใจให้นักเรียนเกิดความรู้สึกลอยตามเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้น การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมความเข้าใจ เรื่อง ศิล 5 เป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงความตระหนัก และพฤติกรรมของนักเรียนได้ นักเรียน

สามารถมองเห็นความสำคัญและปฏิบัติตามหลักศิลป 5 มีความตระหนักในศิลป 5 มีคะแนนหลังเรียน สูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับงานวิจัยของบุศรา นิยมเวช (2554) ได้ทำการศึกษาความตระหนักในด้านคุณธรรมของผู้เรียน วิชา ความรู้คุณธรรม กับนักศึกษาที่เรียนวิชาความรู้คุณธรรมในส่วนกลางและส่วนภูมิภาคในปีการศึกษา 2552 ผลการวิจัย พบว่า ผู้เรียนมีความตระหนักในด้านคุณธรรมก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาความรู้คุณธรรมอยู่ในระดับมาก และผลการเปรียบเทียบความตระหนักก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาความรู้คุณธรรม พบว่า นักศึกษามีความตระหนักในด้านคุณธรรมสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

ความเหมาะสมของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความตระหนัก เรื่องศิลป 5 ในวิชาพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สำหรับ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวและสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ที่มีตัวการ์ตูนสร้างความสนใจและช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนเร็วยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับมนตรี พลาวงศ์ (2526, หน้า 171) อ้างอิงใน ศุภพัทธ์ จารุเศรณี, 2552, หน้า 44) ได้กล่าวถึงการ์ตูนที่มีผลต่อการเรียนการสอนให้ได้รับความสนใจ หรือช่วยนำเข้าสู่บทเรียน สอดคล้องกับสมหญิง กลั่นศิริ (2521, หน้า 71) อ้างอิงใน ศุภพัทธ์ จารุเศรณี, 2552, หน้า 44) ได้กล่าวว่าการ์ตูนช่วยส่งเสริมการสอนของครู ช่วยให้นักเรียนน่าสนใจและทำให้ผู้เรียน เรียนโดยไม่เบื่อหน่าย ช่วยให้ผู้เรียน เข้าใจบทเรียนเร็วยิ่งขึ้นเพราะการ์ตูนช่วยสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจได้เร็วขึ้นสอดคล้องกับ อธิติพล ราศีเกรียงไกร (2534 อ้างอิงใน ศุภพัทธ์ จารุเศรณี, 2552, หน้า 44) กล่าวว่า การ์ตูนเป็นสื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนสามารถใช้เป็นอุบายกระตุ้นให้นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียนอย่างได้ผลจากการพัฒนาการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว โดยนำหลักการจาก นักวิชาการมาใช้พัฒนาเป็นผลให้ การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องศิลป 5 ที่สร้างขึ้นมีองค์ประกอบที่ดี เช่น ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง มีการนำเข้าสู่บทเรียนที่มีความน่าสนใจ เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และมีความเหมาะสม ลำดับเนื้อหา

เหมาะสม ต่อเนื่องและง่ายต่อการเรียนรู้ เหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลไปใช้

จากผลการศึกษา พบว่า การดูรูปภาพเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องความสำคัญของพระพุทธศาสนาและหน้าที่ชาวพุทธสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นนี้มีอิทธิพลทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ กลุ่มสาระการเรียนรู้เรื่องความสำคัญของพระพุทธศาสนาและหน้าที่ชาวพุทธสูงขึ้น ดังนั้น ครูที่สนใจและต้องการนำการดูรูปภาพเคลื่อนไหวที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นนี้ไปใช้ จึงมีความจำเป็นจะต้องให้ความสำคัญต่อสิ่งต่อไปนี้

1.1 ครูผู้สอน

1.1.1 ครูผู้สอนจะต้องศึกษาวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ควบคู่กับการดูรูปภาพเคลื่อนไหวและควรศึกษาคำชี้แจงในการใช้การดูรูปภาพเคลื่อนไหวควบคู่กันไปด้วยอย่างละเอียด เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และสามารถดำเนินกิจกรรมตามกระบวนการที่ระบุไว้ในแผนการจัดการจัดการเรียนรู้จึงจะทำให้เกิดประโยชน์สิทธิผลดังที่ต้องการ

1.1.2 ครูผู้สอนสามารถใช้การดูรูปภาพเคลื่อนไหวนี้จัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องความสำคัญของพระพุทธศาสนาและหน้าที่ชาวพุทธ สำหรับนักเรียนโดยใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ปกติ หรือใช้สำหรับจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้นักเรียนศึกษาด้วยตัวเองโดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ก็ได้ นอกจากนั้นครูยังสามารถใช้การดูรูปภาพเคลื่อนไหวนี้เป็นเครื่องมือในการสอนซ่อมเสริมสำหรับนักเรียนที่มีปัญหาด้านความเข้าใจเรื่องความสำคัญของพระพุทธศาสนาและหน้าที่ของชาวพุทธ แต่ครูต้องคอยกำกับดูแลอย่างใกล้ชิดเพื่อให้ นักเรียนบรรลุตามจุดมุ่งหมาย ของการเรียนรู้

1.1.3 ครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ การจัดการเรียนรู้โดยใช้การดูรูปภาพเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องความสำคัญของพระพุทธศาสนาและหน้าที่ชาวพุทธอย่างถ่องแท้ โดยพยายามศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมอยู่

เสมอ และพยายามออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของนักเรียน ชั้นเรียน และโรงเรียนให้มากที่สุด เพื่อให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จสูงสุด

1.2 โรงเรียน

โรงเรียนจะต้องสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ของครู โดยจัดหาวัสดุอุปกรณ์ และสถานที่สำหรับทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมและลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองให้มากที่สุด รวมไปถึงการจัดตารางเรียนที่เอื้ออำนวยให้นักเรียนมีโอกาสนบูรณาการความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ อีกด้วย จึงจะทำให้ การเรียนรู้มีความหมายยิ่งขึ้น

1.3 นักเรียน

1.3.1 นักเรียนจะต้องให้ความร่วมมือในการศึกษาค้นคว้า และทำความเข้าใจตามทีระบุไว้ในสื่อการสอน จึงจะทำให้การเรียนรู้โดยใช้การดูรูปภาพเคลื่อนไหวประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

1.3.2 นักเรียนสามารถเรียนรู้จากการดูรูปภาพเคลื่อนไหวนี้ได้ด้วยตนเอง โดยมีครูคอยให้คำแนะนำบางประการเท่านั้น ดังนั้น นักเรียนที่มีความสนใจเพิ่มความรู้ความเข้าใจเรื่องความสำคัญของพระพุทธศาสนาและหน้าที่ของชาวพุทธ ก็สามารถนำการดูรูปภาพเคลื่อนไหวนี้ไปศึกษาได้ด้วยตนเองตามขั้นตอนที่นำเสนอไว้ในการดูรูปภาพเคลื่อนไหวนี้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

2.1 ควรมีการนำแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการการเรียนรู้โดยใช้การดูรูปภาพเคลื่อนไหวไปขยายผลใช้กับการเรียนรู้ในเนื้อหาอื่นๆ และระดับชั้นอื่นๆ เพื่อเป็นการศึกษาถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้การดูรูปภาพเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องความสำคัญของพระพุทธศาสนาและหน้าที่ชาวพุทธ เพื่อพัฒนาทักษะ การคิดเชิงวิเคราะห์ และสรุปความอย่างแท้จริง

2.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพระหว่างการดูรูปภาพเคลื่อนไหวกับเทคนิคอื่นๆ เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เว็บไซต์เพื่อการศึกษา เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2544ก). การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1-6 ตามหลักสูตรการพัฒนาศักยภาพพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: องค์การ รับส่งสินค้าพัสดุภัณฑ์.
- กรมวิชาการ. (2546). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- เกษมา จงสูงเนิน. (2533). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการใช้และไม่ใช้หนังสือการดูประกอบบทเรียนใน การสอนตามคู่มือครูของ สสวท. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- จินตนา ไบยาภูสี. (2534ก). การเขียนสื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: สุริยสาส์น.
- ถวัลย์ มาตจรัส. (2525). การดูกับการสอน. กรุงเทพฯ: ประชาศึกษา.
- บุศรา นิยมเวช. (2554). ความตระหนักในด้านคุณธรรมของผู้เรียนวิชาความรู้คู่คุณธรรม (RU 600). มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พรประภา ธนเศรษฐ์. (2546). ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา เรื่อง การท่องเที่ยวเชิง นิเวศ ด้วยการดูเคลื่อนไหว. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- พระครูธรรมศาสนโมสิต (อนาลโย). (2547). ปัญหาด้านการจัดการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนาตาม หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ของครูระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรม สามัญศึกษาอำเภอสะเดา จังหวัดสงขลา. ปรินญานพุทธศาสนมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต). (2544). พุทธวิธีในการสอน. กรุงเทพฯ: มูลนิธิพุทธธรรม.
- พระมหาพิชิตชัย ยมพาลไฟ. (2542). การศึกษาทัศนเรื่องศิลป์ 5 ของชาวพุทธในสังคมไทยปัจจุบันศึกษา เฉพาะกรณีการฆ่าสัตว์. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพฯ.
- พระมหาสำรวย ญาณสำโร (พินดอน). (2542). การศึกษาเรื่องผลกระทบจากการล่วงละเมิดศีลข้อที่ 5 ที่มี ต่อสังคมไทย. วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). พระวินัยปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). พระสุตตันตปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- เพ็ญภา ททรัพย์เจริญ. (2547, 20 มิถุนายน). ปัญหาเยาวชน มีใครสนใจจะแก้. ไทยโพสต์, หน้า 3.
- ศุภพัทธ์ จารุเศรษฐ์. (2552). การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมกรรมการออมแก่เยาวชน. ปรินญานศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สังเกต นาคไพจิตร. (2530). การดู. มหาสารคาม: โรงพิมพ์ปริดาการพิมพ์.