

การเปรียบเทียบโมทัศน์ทางจริยธรรมของนัก เรียนอนุบาล
ที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานและ เกม

บรรพต พรประ เสริฐ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชาประถมศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2531

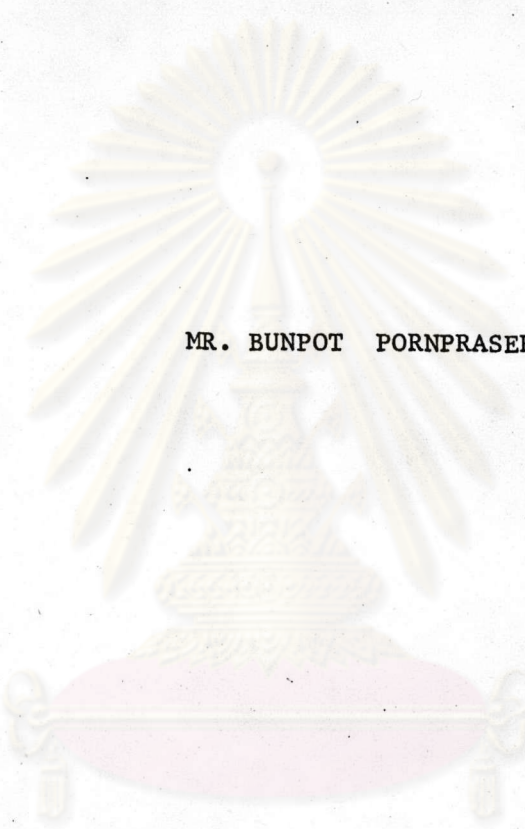
ISBN 974-569-103-8

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

014352

117442011

A COMPARISON OF MORAL CONCEPTS OF KINDERGARTEN CHILDREN
TAUGHT BY USING STORIES AND USING GAMES



MR. BUNPOT PORNPRASERT

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education

Department of Elementary Education
Graduate School

Chulalongkorn University

1988

ISBN 974-569-103-8



พิมพ์ต้นฉบับบทคัดย่อวิทยานิพนธ์ภายในกรอบสี่เหลี่ยมนี้เพียงแผ่นเดียว

บรรพต พรประเสริฐ : การเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาลโดยใช้
นิทานและเกม (A COMPARISON OF MORAL CONCEPTS OR KINDERGARTEN CHILDREN
TAUGHT BY USING STORIES AND USING GAMES) อ.ที่ปรึกษา : ผศ.ชุนสุข บุญยสวัสดิ์,
292 หน้า.

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอน
โดยใช้นิทานและเกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลที่ 2 ปีการศึกษา 2530 ของโรงเรียนอนุบาล
ศรีบารุง อ.เมือง จังหวัดยะลา จำนวน 40 คน ซึ่งแบ่งเป็นกลุ่มทดลองด้วยวิธีจับคู่คะแนนที่ได้จากการ
ทดสอบมโนทัศน์ทางจริยธรรม แล้วใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายให้กลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน และ
กลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการสอนโดยใช้เกม กลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มได้รับการสอนจริยธรรม 6 เรื่อง คือ
ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความสามัคคี และความเมตตา
กรุณา ผู้วิจัยนำแบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรมแต่ละเรื่องมาทดสอบหลังสอนทันที และต่อมาอีก 2 สัปดาห์
ทดสอบอีกครั้ง เพื่อเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมและความคงทนในการเรียน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์
ความแตกต่างของคะแนนมโนทัศน์ทางจริยธรรมโดยการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานและเกมแล้วมีมโนทัศน์ทาง
จริยธรรมทั้ง 6 เรื่องสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) มโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียน
ที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานกับการสอนโดยใช้เกมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3)
การสอนโดยใช้นิทานและเกมทำให้นักเรียนอนุบาลมีความคงทนในการเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .05

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชา ประถมศึกษา
สาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย
ปีการศึกษา 2530

ลายมือชื่อนิสิต บรรพต พรประเสริฐ
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ชุนสุข บุญยสวัสดิ์

BUNPOT PRONPRASERT : A COMPARISON OF MORAL CONCEPTS OF
KINDERGARTEN CHILDREN TAUGHT BY USING STORIES AND USING
GAMES. THESIS ADVISOR : ASSIS.PROF POONSOOK PUNYASVASTI
,292 PP.

The purpose of the research was to compare the moral concepts of kindergarten children taught by stories and games. The experiment was conducted by using 40 the second level kindergarten children of Anuban Sribamrung School, Yala Province. The kindergarten children were divided into two experimental groups and were matched by pair according to the pre-test scores. The first experimental group was taught by using stories. The second experimental group was taught by using games. The moral concepts which were taught by using stories and games namely ; honesty, responsibility, discipline, generosity, unity, kindness. After the treatment, both groups were tested and retested 2 weeks after the first test for the comparison of moral concepts and learning retention. The data were then analyzed by mean of t-test.

The results of this study indicated that (1) After the treatment, both groups had the mean scores of post-test and the mean scores of pre-test are significantly different at the .05 level. (2) The moral concepts of kindergarten children taught by using stories and games are not significantly different at the .05 level. (3) The learning retention of kindergarten children taught by using stories and games are not significantly different at the .05 level.

ภาควิชา ประถมศึกษา

สาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย

ปีการศึกษา 2530

ลายมือชื่อนิสิต.....*บุณพศุภ พรประเสริฐ*

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....*ดร.สุวิทย์ มุขมณี*

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พูนสุข บุญสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ซึ่งให้ข้อเสนอแนะ
ตลอดจนชี้แนะแนวทางการแก้ปัญหา และเสนอวิธีการทำงานให้บรรลุผลสำเร็จด้วยดี

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ สมน อมรวิวัฒน์ รองศาสตราจารย์ สัตคา
นิละมณี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไสภาพรรณ ชยสมบัติ อาจารย์ทิพย์สุดา สุเมธเสณีย์
และอาจารย์สุภาภรณ์ ธำรงวิศว ผู้ให้คำแนะนำในการปรับปรุง แก้ไข เครื่องมือที่ใช้
ในการวิจัย และผู้มีพระคุณทุกท่านแม้ไม่ได้กล่าวชื่อนามในที่นี้

ท้ายที่สุดขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ ผู้สนับสนุนทุนในการวิจัย และให้กำลังใจ
ใจ ในการทำวิทยานิพนธ์สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ขอกราบและจะไม่ลืมพระคุณไปตลอดชีวิต

บรรพต พรประ เเสรีฐ

ศูนย์วิทยพัชกร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ณ
รายการตารางประกอบ.....	ณ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
สมมติฐานของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิจัย.....	6
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	8
2 ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
การสอนในทัศนทางจริยธรรม.....	10
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิทาน.....	30
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ เกม.....	39
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้.....	45
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	49
3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	57
ตัวอย่างประชากร.....	57
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	59
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	65
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	68

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	71
5	สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	78
	บรรณานุกรม.....	88
	ภาคผนวก.....	98
	ประวัติผู้เขียน.....	297



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการตารางประกอบ

ตารางที่		หน้า
1	ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคล เบิร์ก.....	15
2	แสดงการจับคู่คะแนนแบ่งกลุ่มตัวอย่างประชากร.....	58
3	แสดงระดับความยากและอำนาจจำแนกของแบบวัดมโนทัศน์ ทางจริยธรรม.....	64
4	แสดงค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงของแบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม...	65
5	ขั้นตอนการสอนและสอบหลังเรียน	66
6	แสดงผล เปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของกลุ่มที่ได้รับการ สอนโดยใช้นิทาน ก่อนทดลองสอนและหลังทดลองสอน.....	72
7	แสดงผล เปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของกลุ่มที่ได้รับการ สอนโดยใช้เกม ก่อนทดลองสอนและหลังทดลองสอน.....	73
8	แสดงผล เปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมหลังทดลองสอนระหว่าง กลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานกับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม..	74
9	แสดงผล เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนมโนทัศน์ทางจริยธรรม ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานกับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดย ใช้เกม.....	75
10	แสดงผล เปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรม และความคงทนในการเรียน มโนทัศน์ทางจริยธรรมของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม	76
11	แสดงผล เปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมและความคงทนในการเรียน มโนทัศน์ทางจริยธรรมของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม	77