

The Effects of Instructional Media to Cultivate Moral Behavior through Social Media for Undergraduate Students¹

Soontaree Sakulprahmne² Pitchada Prasittichok² Namon Jeerungsuwan³ and Kamolwan Karomprach Klaykaew⁴

Received: November 29, 2021 Revised: December 20, 2021 Accepted: December 24, 2021

Abstract

This research aims to compare psychological characteristics and moral behavior among undergraduate students who were taught using the above method and those who studied traditional ethical and moral courses. The sample consisted of 200 undergraduate students of Srinakharinwirot University in the academic year 2019. Effectiveness testing was performed by dividing a sample of 74 undergraduate students into three groups: individual testing, group testing and field testing, consisting of 5, 15 and 54 members, respectively. To study the results, a sample of 200 undergraduate students was divided into 3 groups: Experimental Group 1, Experimental Group, and Control Group. The research instruments consisted of the moral reasoning test ($\alpha = 0.98$), attitudes towards moral behavior scale ($\alpha = 0.94$), and moral behavior scale ($\alpha = 0.92$). The data were statistically analyzed by using Multivariate Analysis of Covariance (MANCOVA). The results showed Learning Outcomes of Experimental Group were according to the learning management plan; that on attitudes towards moral behavior, Experimental Group 1 and Experimental Group 2 each had significantly different average scores from the Control Group at a significance level of 0.05. Only Experimental Group 1 had a significantly different average score on moral reasoning from the Control Group at a significance level of 0.05; and the average scores on moral behavior of each of the three groups were not significantly different at a significance level of 0.05. Moreover, this media is used in instruction or activities to promote ethical behaviors for young people in society.

Keywords: instructional media, moral cultivation, undergraduate students, social media

¹ This research was financially supported by the Integrated Strategic Research Program on Social Sciences: Khonchai 4.0 or commonly known as “Khonchai 4.0 Spearhead Program”

² Instructor at Innovative Learning Center, Srinakharinwirot University

³ Pensioner at King Mongkut’s University of Technology North Bangkok

⁴ Assistant Professor at Innovative Learning Center, Srinakharinwirot University. E-mail: kamolwan@g.swu.ac.th

ผลการใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี¹

สุนทรี สกุลาพรหมณ์² พิชชาดา ประสิทธิ์โชค² ณมน จีรังสุวรรณ³ และ
กมลวรรณ การมปราชญ์ คล้ายแก้ว^{4*}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาจิตลักษณะและพฤติกรรมจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีกับการเรียนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เรียนระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 200 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 60 คน ที่เรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีร่วมกับการเรียนวิชาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม กลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 70 คน ที่เรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีไม่ได้เรียนรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม และกลุ่มควบคุม 70 คน ที่เรียนวิชาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรมแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แบบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรม ($\alpha = 0.98$) แบบวัดเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม ($\alpha = 0.94$) และแบบวัดพฤติกรรมเชิงจริยธรรม ($\alpha = 0.92$) และการวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมพหุนาม ผลการศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า ผลลัพธ์การเรียนรู้ของกลุ่มทดลองเป็นไปตามแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรมแตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนคะแนนเฉลี่ยของเหตุผลเชิงจริยธรรมมีเพียงกลุ่มทดลองที่ 1 แตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมจริยธรรมของทั้ง 3 กลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ สื่อการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนหรือการทำกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมจริยธรรมสำหรับเด็กและเยาวชนในสังคม

คำสำคัญ: สื่อการเรียนรู้ พฤติกรรมจริยธรรม นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี สื่อสังคมออนไลน์

¹ รายงานผลการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ภายใต้ยุทธศาสตร์เป้าหมาย (Spearhead) ด้านสังคม แผนงาน คนไทย 4.0

² อาจารย์ ประจำสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

³ ข้าราชการบำนาญ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

^{4*} ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อีเมล: kamolwan@g.swu.ac.th

ที่มาและความสำคัญของปัญหาวิจัย

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีส่งผลให้รูปแบบการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไป ผลจากการสำรวจพฤติกรรมกลุ่มตัวอย่างที่เป็น Gen Z พบว่า ต้องการวิธีหาความรู้เพิ่มเติมโดยนิยมเรียนรู้โดยใช้สื่อซึ่งรูปแบบการเรียนรู้ในยุคข้อมูลข่าวสารจะมีช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยเฉพาะการเรียนรู้รูปแบบออนไลน์ สอดคล้องกับพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ มีโอกาสสูงที่คนรุ่นใหม่จะเข้าถึงได้ อาทิ หลักสูตรออนไลน์แบบเปิดสำหรับมวลชน (MOOCs) สื่อวิดีโอทัศน์ (YouTube) เกมคอมพิวเตอร์ (Games) สื่อสังคม (Social media) สื่อทางเสียง (Audiobooks and podcasts) ฯลฯ ซึ่งผู้เรียนจะเลือกรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง โดยที่การเรียนรู้ที่มีความหลากหลายนี้ หากผู้เรียนได้ทดลองปฏิบัติจริงจะเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการลงมือปฏิบัติ และสร้างสถานะของการแข่งขันและมีส่วนช่วยกระตุ้น และส่งเสริมให้การเรียนรู้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังไว้ได้ (Office of Knowledge Management and Development, 2017: Online)

การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมให้กับนิสิตนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ถือว่ามีความสำคัญอย่างมากเนื่องจากเป็นช่วงวัยที่กำลังจะเข้าสู่วัยทำงาน และก้าวเข้าสู่การเป็นสมาชิกของสังคมโดยสมบูรณ์ หากได้รับการพัฒนาให้เป็นบัณฑิตที่มีความรู้คู่คุณธรรมก็จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งเพราะจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศได้อย่างเต็มความสามารถ แต่หากไม่ได้รับการพัฒนาทางด้านคุณธรรมจริยธรรม ก็จะมีโอกาสในการมีพฤติกรรมในทางที่ไม่ถูกต้อง ทำให้เกิดภัยอันตรายต่อสังคม งานวิจัยครั้งนี้มุ่งหวังพัฒนานวัตกรรมสื่อการเรียนรู้บนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อปลูกฝังจริยธรรมสำหรับเยาวชนไทยในระดับอุดมศึกษา ในรูปแบบที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนและช่องทางการใช้งานที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่ายใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งองค์ความรู้ด้านการพัฒนาสื่อการเรียนรู้สำหรับส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมผู้เรียนในระดับปริญญาตรี

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลเพื่อใช้ในการวัดและประเมินผลจิตลักษณะ และพฤติกรรมจริยธรรมยังปรากฏอยู่ไม่มาก จากการศึกษาข้อมูลพบว่า การวิจัยและพัฒนาส่วนใหญ่จะเป็นการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมสำหรับเยาวชนในระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา เช่น Quimson (2020) ได้ทำการศึกษาผลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อการพัฒนาคุณธรรมสำหรับเยาวชน ผลการศึกษาพบว่า สื่อสังคมออนไลน์สามารถช่วยพัฒนาคุณธรรมให้กับเยาวชนให้ดีขึ้น เช่นเดียวกับ Krcmar and Locke (2020) ที่เสนอว่า สื่อมีอิทธิพลในการพัฒนาคุณธรรมในเด็กและเยาวชน นอกจากนี้ เครื่องมือแบบวัดจิตลักษณะและพฤติกรรมจริยธรรมส่วนใหญ่ปรากฏอยู่ในรูปแบบเอกสาร (National Moral Promotion Committee, 2018; Watts et al., 2016) ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมสื่อการเรียนรู้บนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อปลูกฝังจริยธรรมในครั้งนี้ สามารถเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเยาวชนไทยในรูปแบบใหม่ รวมถึงเป็นการสร้างเครือข่ายต้นแบบที่สามารถการกระจายความรู้ เพื่อปลูกฝังจริยธรรมต้นแบบสำหรับเยาวชนไทย ผู้สอนในระดับอุดมศึกษาทุกแห่งสามารถนำสื่อการเรียนรู้นี้ไปใช้จัดการเรียนการสอนพัฒนาผู้เรียนของตนได้ เพื่อให้ความรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน และสามารถประเมินผลจิตลักษณะและพฤติกรรมจริยธรรมผู้เรียน และนำข้อมูลไปต่อยอดพัฒนาผู้เรียนของตนได้ในภายหลัง รวมทั้งเป็นพื้นที่เผยแพร่ผลงานหรือกิจกรรมที่เสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม เพื่อใช้เป็นแบบอย่างที่ดีแก่รุ่นน้อง รวมทั้งผู้ที่สนใจได้เติบโตเป็นพลเมืองรุ่นใหม่ที่มีคุณธรรมและจริยธรรมต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาจิตลักษณะและพฤติกรรมจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีกับการเรียนแบบปกติ

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

สื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียสามารถสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ โดยการใช้เทคนิคการนำเสนอที่หลากหลาย สบายงาม สามารถดึงดูดและคงความสนใจของผู้เรียน ช่วยให้เกิดความคงทนในการจดจำ เพราะรับรู้ได้หลายช่องทางทั้งภาพและเสียงช่วยให้เกิดการเรียนรู้และสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดี อธิบายสิ่งที่ซับซ้อนให้ง่ายขึ้น ขยายสิ่งที่เป็นามธรรมให้เป็นรูปธรรมขึ้น สามารถทบทวนบทเรียนซ้ำได้ตามต้องการ และตอบสนองต่อความแตกต่างในแต่ละบุคคล ผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน มีโอกาสเลือก ตัดสินใจ และได้รับการเสริมแรงจากการได้ข้อมูลป้อนกลับทันที เปรียบเสมือนการเรียนรู้จากอาจารย์ผู้สอนโดยตรง เป็นสื่อที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความรับผิดชอบต่อตนเอง สามารถวางแผนการเรียนรู้ แก้ปัญหา และฝึกคิดอย่างมีเหตุผล กำหนดให้ผู้เรียนทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ทันที ในการวิจัยครั้งนี้จึงได้ทำการพัฒนาสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดีย เพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้น โดยทำการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บนพื้นฐานของแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้

ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก (Kohlberg's Moral Development) ได้มีการแบ่งระดับจริยธรรมของบุคคลออกเป็น 3 ระดับ ในแต่ละระดับแบ่งออกเป็น 2 ชั้น ได้แก่ (1) ระดับก่อนกฎเกณฑ์ แบ่งออกเป็นชั้นที่ 1 ใช้หลักการหลบหลีกการลงโทษ ชั้นที่ 2 ใช้หลักการแสวงหารางวัล (2) ระดับตามกฎเกณฑ์ แบ่งออกเป็นชั้นที่ 3 ใช้หลักการทำตามผู้อื่นเห็นชอบ ชั้นที่ 4 ใช้หลักการทำตามหน้าที่ของสังคม (3) ระดับเหนือกฎเกณฑ์ แบ่งออกเป็นชั้นที่ 5 ใช้หลักการเคารพตนเองและการทำตามคำมั่นสัญญา ชั้นที่ 6 ใช้หลักอุดมคติสากล (Bhanthumnavin, 2008; Khotrakun, 1998) สำหรับแนวทางในการพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรมนั้นประกอบด้วย 6 ชั้น คือ ชั้นแรกต้องวัดระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมของผู้ถูกฝึก เพื่อให้ทราบว่ามีความเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในระดับใด ชั้นสอง ผู้ฝึกต้องเสนอปัญหาหรือสถานการณ์ที่ขัดแย้งทางจริยธรรม ชั้นสาม ให้คิดตัดสินใจ และแสดงเหตุผลเกี่ยวกับปัญหาหรือสถานการณ์ที่เสนอไป ชั้นสี่ สร้างให้เกิดความขัดแย้งภายในจากการพบประสบการณ์ใหม่ ๆ หรือเหตุผลใหม่ ๆ ชั้นห้า ความเข้าใจหรือความกระจ่างในเหตุผลที่สูงกว่า ชั้นหก ชั้นสรุปยืนยันการตัดสินใจและแสดงเหตุผลอีกครั้ง โดยในการวิจัยครั้งนี้ได้นำทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมมาเป็นพื้นฐานในการออกแบบเกมมัลติมีเดีย เพื่อปลูกฝังจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (เกม “Why”) ด้วยกำหนดตัวเลือกของคำตอบแต่ละข้อในเกมตามระดับขั้นของพัฒนาการทางจริยธรรม 6 ชั้น และนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการสรุปผลของเกมว่า ผู้ตอบแต่ละคนมีพัฒนาการทางจริยธรรมอยู่ในระดับใด

ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรม เป็นทฤษฎีที่เสนอจิตลักษณะ 8 ประการ ที่อาจจะเป็นสาเหตุของพฤติกรรมของคนดี คนเก่ง และมีสุขของคนไทย โดยทฤษฎีนี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนแรก คือ ราก ประกอบด้วย รากหลัก 3 ราก ได้แก่ สุขภาพจิต ความเฉลียวฉลาด และประสบการณ์ทางสังคม ส่วนที่สอง คือ ส่วนที่เป็นลำต้น ได้แก่ ทศนคติ ค่านิยม คุณธรรม เหตุผลเชิงจริยธรรม ลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน ความเชื่ออำนาจในตน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และส่วนที่สาม ส่วนของดอกและผล เป็นส่วนของพฤติกรรมคนดีและเก่ง ซึ่งแสดงพฤติกรรมการทำความดี ละเว้น

ความชั่ว ซึ่งเป็นพฤติกรรมของคนดี และพฤติกรรมการทำงานอย่างขยันขันแข็งเพื่อส่วนรวมอย่างมีประสิทธิภาพ (Bhanthumnavin, 2008; Bhanthumnavin, 2001) โดยในการวิจัยครั้งนี้ได้นำทฤษฎีต้นไม้อจริยธรรมมาเป็นพื้นฐานในการออกแบบเนื้อหาและพฤติกรรมของตัวละครในสื่อการเรียนรู้อัลติมีเดียทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่ ภูเขา มาวิน รักในวัยเรียน ไม่มีป้ายห้าม และเงินทอง

แนวคิดความเชื่ออำนาจในตน (Belief in Internal Locus of Control of Reinforcement) หมายถึง การมีความเชื่อว่าผลดีหรือผลเสียที่เกิดขึ้นนั้นมีสาเหตุสำคัญมาจากการกระทำของตนเอง ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบสำคัญ คือ (1) ความสามารถในการทำนาย ซึ่งจะทำให้บุคคลสามารถทำนายได้ว่า สาเหตุที่แท้จริงที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือได้ของผลที่เกิดขึ้นคืออะไร เรียกว่า ความสัมพันธ์หนึ่งกับเหตุผลหนึ่ง (2) ความเชื่อว่าตนเองสามารถควบคุมให้ผลตามที่ต้องการได้ 3 ลักษณะ คือ (2.1) ถ้าต้องการให้ผลดีปรากฏขึ้นอีก หรือปรากฏในปริมาณที่เพิ่มขึ้น ตนก็สามารถทำให้ผลดีนั้นเกิดขึ้นได้ด้วยความพยายามที่มากขึ้นของตนเอง (2.2) ถ้าต้องการหลีกเลี่ยงหรือลดผลเสียที่ปรากฏตนก็สามารถป้องกันไม่ให้เกิดผลเสียนั้นได้ด้วยตนเอง และ (2.3) เชื่อว่า ทำมากย่อมได้ผลมาก และทำน้อยย่อมได้ผลน้อย ตลอดจนมีความเชื่อว่า ทำดี ย่อมได้ผลดีตอบแทน และทำชั่ว ย่อมได้ผลชั่วตอบแทน หรืออีกนัยหนึ่ง คือ ความเชื่อเกี่ยวกับกฎแห่งกรรมในทางพุทธศาสนานั้นเอง โดยในการวิจัยครั้งนี้ได้นำแนวคิดเรื่องความเชื่ออำนาจในตนมาเป็นพื้นฐานในการกำหนดเนื้อหาของเรื่องและพฤติกรรมของตัวละครในสื่อการเรียนรู้อัลติมีเดีย 2 เรื่อง ได้แก่ ภูเขา และมาวิน

แนวคิดจิตลักษณะและพฤติกรรมเชิงจริยธรรม

แนวคิดจิตลักษณะ (Psychological Characteristic)

จิตลักษณะ คือ ลักษณะภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้จากภายนอก ซึ่งสะท้อนถึงความรู้สึกรู้สึกนึกคิด เจตคติ และคุณลักษณะต่าง ๆ ที่สำคัญของบุคคล โดยมีความสำคัญต่อการแสดงพฤติกรรมจิตลักษณะที่มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมจริยธรรม ได้แก่

1) เหตุผลเชิงจริยธรรม (Moral Reasoning) นักวิชาการได้ให้ความหมายของ เหตุผลเชิงจริยธรรม ได้แก่ Bhanthumnavin (2001) ได้ให้ความหมายของ เหตุผลเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลใช้เหตุผลในการเลือกที่จะทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งเหตุผลนี้จะแสดงให้เห็นถึงเหตุจูงใจที่อยู่เบื้องหลังการกระทำต่าง ๆ ของบุคคล การมีเหตุผลเชิงจริยธรรมขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของบุคคลแต่ละคน สอดคล้องกับ Kanjanakaroon (2009) ที่เสนอว่า เหตุผลเชิงจริยธรรม หมายถึง การเลือกที่จะกระทำหรือไม่ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากความรู้เชิงจริยธรรมและเจตคติเชิงจริยธรรมเข้ามาเป็นตัวสนับสนุนหรือกีดกันการตัดสินใจเลือก เช่นเดียวกับ Darzia (2013) ที่เสนอว่า เหตุผลเชิงจริยธรรม คือ การที่บุคคลไตร่ตรองหาเหตุผลในการเลือก คิด ตัดสินใจ กระทำหรือไม่กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันมาจากพื้นฐานทางการคิดให้เหตุผลที่แตกต่างกัน ดังนั้นในการศึกษาครั้งนี้ เหตุผลเชิงจริยธรรม คือ การที่บุคคลใช้เหตุผลในการเลือกที่จะทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง

ในการวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมแต่ละวิธีนั้น มีความแตกต่างกัน ดังนั้น จึงต้องพิจารณาและคำนึงถึงความเหมาะสมของแต่ละวิธีกับกลุ่มตัวอย่าง การวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมส่วนใหญ่ ใช้แบบวัดที่ประกอบด้วยเรื่องราวที่เป็นปัญหาที่ขัดแย้งทางจริยธรรมในสถานการณ์ต่าง ๆ ผู้ถูกวัดจะทำการเลือกตัดสินใจที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น ๆ

ภายใต้ทฤษฎีของ Kohlberg (1976) โดยมี 3 วิธีการ คือ (1) วิธีการตอบโดยอิสระ ประกอบด้วยข้อคำถามแบบอัตนัยจำนวน 5-9 ข้อ คำถามแต่ละข้อเป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับปัญหาความขัดแย้งทางจริยธรรม เช่น การให้ยาในการจับชีวิตกับผู้ป่วยระยะสุดท้าย การขโมยยารักษา มะเร็งมาให้ภรรยา เป็นต้น ผู้ถูกวัดต้องให้เหตุผลในการตัดสินใจของตัวเองในเรื่องในการเลือกหรือไม่กระทำพฤติกรรม เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น หลังจากนั้น ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์คำตอบ เพื่อแบ่งระดับจริยธรรม โดยพิจารณาที่เหตุผลมากกว่าถูกผิด และควรตรวจสอบอย่างน้อย 2 คน เหตุผลเชิงจริยธรรมของผู้ที่ถูกวัดแต่ละคนจะเป็นคะแนนฐานนิยมหรือขั้นที่ผู้ถูกวัดตอบมากที่สุด (2) วิธีการวัดแบบมีตัวเลือก โดยผู้ถูกวัดจะถูกกระตุ้นความคิดด้วยเรื่องขัดแย้งทางจริยธรรม แล้วให้ผู้ถูกวัดเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับความคิดของตนเองมากที่สุดเพียง 1 คำตอบซึ่งเป็นตัวเลือกที่แสดงในแต่ละขั้นตามทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของ Kohlberg คะแนนที่ได้จากการจัดแบบนี้ อาจเป็นคะแนนที่สูงเกินความเป็นจริงได้ประมาณหนึ่งขั้น เนื่องจากผู้ถูกวัดจะเห็นประโยชน์ที่ใช้ขั้นจริยธรรมที่ต่ำและสูงกว่าขั้นของตน ทำให้เลือกประโยชน์ในขั้นที่สูงกว่าตนหนึ่งถึงสองขั้นแทนที่จะเลือกประโยชน์ที่ตรงกับขั้นที่แท้จริง การวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมด้วยวิธีนี้ได้รับความนิยมมากที่สุด เนื่องจากมีความเป็นปรนัย ไม่มีความลำเอียงในการสัมภาษณ์ หรือการให้คะแนนที่ยุงยาก (3) วิธีการประเมินผลและเรียงลำดับความสำคัญของประเด็นปัญหา หรือ Defining Issue Test (DIT) ซึ่งสามารถวัดได้ว่าประเด็นทางจริยธรรมใดสำคัญในเรื่องหนึ่ง ๆ โดยให้คำตอบมาหลายประเด็น แต่ละเรื่องหรือแต่ละปัญหามีคำตอบแสดงเหตุผลเชิงจริยธรรมไว้ให้จัดลำดับ ผู้ตอบต้องประเมินความสำคัญแต่ละประเด็นและจัดลำดับความสำคัญเรียงจากประเด็นที่มีความสำคัญมากที่สุดไปยังประเด็นที่มีความสำคัญน้อยที่สุด และเลือกประเด็นที่สำคัญในลำดับต้น ๆ ตามจำนวนที่ต้องการเรียงลำดับความสำคัญอีกครั้งหนึ่ง การให้คะแนนจะใช้ดัชนีเรียงลำดับมากที่สุด

2) เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Attitude toward moral behavior) เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรม มีชื่อเรียกอีกอย่างว่า ทักษะคิตที่มีต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรม นักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ดังนี้ Bhanthumnavin (2001) ได้เสนอว่า เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรม หมายถึง ความรู้สึก ความคิด ความเชื่อของบุคคลที่มีต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรมนั้น และมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมเชิงจริยธรรมนั้น อาจเป็นในทางที่ดี ขัดแย้ง หรือเป็นกลาง อันเนื่องจากการเรียนรู้และประสบการณ์ เช่นเดียวกับ Kanjanakaroon (2009) ที่เสนอว่า เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรม หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับความชอบหรือไม่ชอบ การตัดสินใจที่ดีความชอบ โดยถือเอาเกณฑ์ของความถูกต้องและค่านิยมในสังคม ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรม หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อลักษณะหรือพฤติกรรมเชิงจริยธรรม

ในการวัดเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรมจะต้องคำนึงถึงความรู้และประสบการณ์ของแต่ละบุคคล รวมทั้งหากบุคคลตกอยู่ในสถานการณ์ที่ถูกบังคับหรือต้องมีพฤติกรรมไปตามบทบาทก็อาจส่งผลให้เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรมไม่สอดคล้องหรือส่งผลต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรมได้ Bhanthumnavin (2001) ได้จำแนกวิธีในการวัดเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม 6 วิธีด้วยกัน ได้แก่ (1) การสังเกต (2) การสัมภาษณ์ (3) แบบสอบถาม โดยมีข้อคำถามและคำตอบต่าง ๆ ไว้ให้เลือกตอบ แบบสอบถามเจตคติสามารถจำแนกออกเป็น 3 วิธี ได้แก่ วิธีของเทอร์สตัน (Thurstone's Method) วิธีของลิเคิร์ต (Likert's Method) และวิธีของออสกู๊ด (Osgood's Method) วิธีนี้เป็นที่นิยมใช้กันมากที่สุด โดยเฉพาะแบบสอบถามแบบลิเคิร์ต (4) การสร้างจินตภาพ โดยใช้ภาพเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกออกมา (5) การวัดแบบผู้ถูกวัดไม่รู้ตัว และ (6) การวัดทางสรีระ

เป็นการใช้เครื่องมือไฟฟ้ามาใช้ในการสังเกตการณ์เปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย เมื่อบุคคลต้องเผชิญกับสิ่งนั้น ทำให้เกิดความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ

สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ จิตลักษณะที่นำมาศึกษา ได้แก่ (1) เหตุผลเชิงจริยธรรม หมายถึง การใช้เหตุผลในการตัดสินใจกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยที่เหตุผลที่กล่าวอ้างนั้นได้แสดงถึงมูลเหตุหรือแรงจูงใจที่อยู่เบื้องหลังการกระทำพฤติกรรมและแสดงถึงพฤติกรรมจริยธรรมของบุคคลนั้น ทำการวัดด้วยแบบวัดที่มีลักษณะเป็นมาตราประเมินค่า 6 ระดับ จำนวน 24 ข้อ (2) เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม หมายถึง ความรู้สึก ความคิด ความเชื่อว่าพฤติกรรมจริยธรรม ได้แก่ ความมีวินัย ความซื่อสัตย์สุจริต พอเพียง จิตอาสา และความรับผิดชอบ เป็นสิ่งที่มีคุณค่าหรือมีประโยชน์ทำให้เกิดความรู้สึกพอใจหรือไม่พอใจ ชอบ หรือไม่ชอบการแสดงพฤติกรรม ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบ คือ ด้านความรู้เชิงประเมินค่า และด้านความรู้สึก ทำการวัดด้วยแบบวัดที่มีลักษณะเป็นมาตราประเมินค่า 6 ระดับ จำนวน 30 ข้อ

แนวคิดพฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Behavior)

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของพฤติกรรมเชิงจริยธรรม ดังนี้ Bhanthumnavin (2001) พฤติกรรมเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลแสดงพฤติกรรมที่สังคมนิยมชมชอบ หรืองดเว้นการแสดงพฤติกรรมที่ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์หรือค่านิยมในสังคมนั้น พฤติกรรมเชิงจริยธรรมเป็นสิ่งที่สังคมให้ความสำคัญมากกว่าด้านอื่น ๆ ทั้งนี้ เพราะการกระทำที่ดีและไม่ดีของบุคคลนั้นจะส่งผลต่อตนเองและสังคม เช่นเดียวกับ Pinpradit (2012) ที่เสนอว่า พฤติกรรมเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลแสดงพฤติกรรมที่สังคมนิยมชื่นชอบ หรืองดเว้นแสดงพฤติกรรมที่ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์หรือค่านิยมในสังคมนั้น จากความหมายข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรมเชิงจริยธรรม คือ การกระทำที่ดีงามที่ก่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม คณะอนุกรรมการเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 ในคณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปเพื่อรองรับการปรับเปลี่ยนตามนโยบาย THAILAND 4.0 ได้เสนอ คุณธรรมที่พึงประสงค์ของสังคมไทย ประกอบด้วย 5 ประการ (National Moral Promotion Committee, 2018) ได้แก่ (1) ความมีวินัย คือ การยึดมั่นต่อหน้าที่ของตนเองในการผลักดันชีวิตให้ก้าวหน้า วินัยต่อองค์กร สังคม ปฏิบัติตามจริยธรรม จรรยาบรรณและการเคารพกฎหมาย (2) ซื่อสัตย์สุจริต คือ การประพฤติที่ดีและจริงใจ ไม่คดโกง ไม่หลอกลวง (3) พอเพียง คือ แนวทางในการดำเนินชีวิตแบบทางสายกลางอย่างมีเหตุผล ใช้ความรู้ในการตัดสินใจอย่างรอบคอบ ไม่เบียดเบียนตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม สร้างภูมิคุ้มกันที่ดี รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง ที่นำไปสู่ความยั่งยืน (4) จิตอาสา คือ การเป็นผู้ที่ใส่ใจต่อสังคมสาธารณะและอาสาลงมือทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันไม่ใช่หน้าที่ของตนด้วยความรัก เพื่อประโยชน์ของผู้อื่น โดยไม่หวังผลตอบแทน และ (5) ความรับผิดชอบ คือ การแสดงออกถึงความใส่ใจที่จะกระทำหรือปฏิบัติกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย ความรับผิดชอบแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ความรับผิดชอบต่อตนเอง คือ การรับรู้บทบาทของตนเอง และเลือกปฏิบัติในสิ่งที่เป็นผลดีแก่ตนเอง และความรับผิดชอบต่อสังคมหรือส่วนรวม คือ ภาระหน้าที่ที่บุคคลจะต้องเกี่ยวข้องและมีส่วนร่วมต่อสังคมที่ตนดำรงอยู่

สำหรับการวัดพฤติกรรมเชิงจริยธรรมนั้น สามารถทำการวัดได้หลากหลายวิธีขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การวิจัย กลุ่มตัวอย่าง งบประมาณ และปัจจัยอื่น ๆ ซึ่งสามารถสรุปได้ 2 วิธี (Pinpradit, 2012) คือ (1) วิธีการสร้างแบบวัดระดับพฤติกรรมเชิงจริยธรรมเพื่อวัดว่าบุคคลมีการกระทำที่จัดเป็นพฤติกรรมจริยธรรมมากน้อยเพียงใด (2) วิธีการ

คิดคะแนน โดยคะแนนพฤติกรรมจริยธรรมคิดมาจากคะแนนรวมของการกระทำทุกข้อ และถ้าบุคคลได้คะแนนสูง แสดงว่ามีพฤติกรรมจริยธรรมสูง

ในการวิจัยครั้งนี้ พฤติกรรมจริยธรรม หมายถึง การกระทำที่ติงามของนิสิตนักศึกษาที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม และงดเว้นพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่จะก่อให้เกิดผลเสียหายต่อตนเองและสังคม ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ พฤติกรรมความมีวินัย พฤติกรรมซื่อสัตย์สุจริต พฤติกรรมความพอเพียง พฤติกรรมจิตอาสา และ พฤติกรรมมีความรับผิดชอบ ทำการวัดด้วยแบบวัดที่มีลักษณะเป็นมาตราประเมินค่า 6 ระดับ จำนวน 30 ข้อ

สมมติฐานการวิจัย

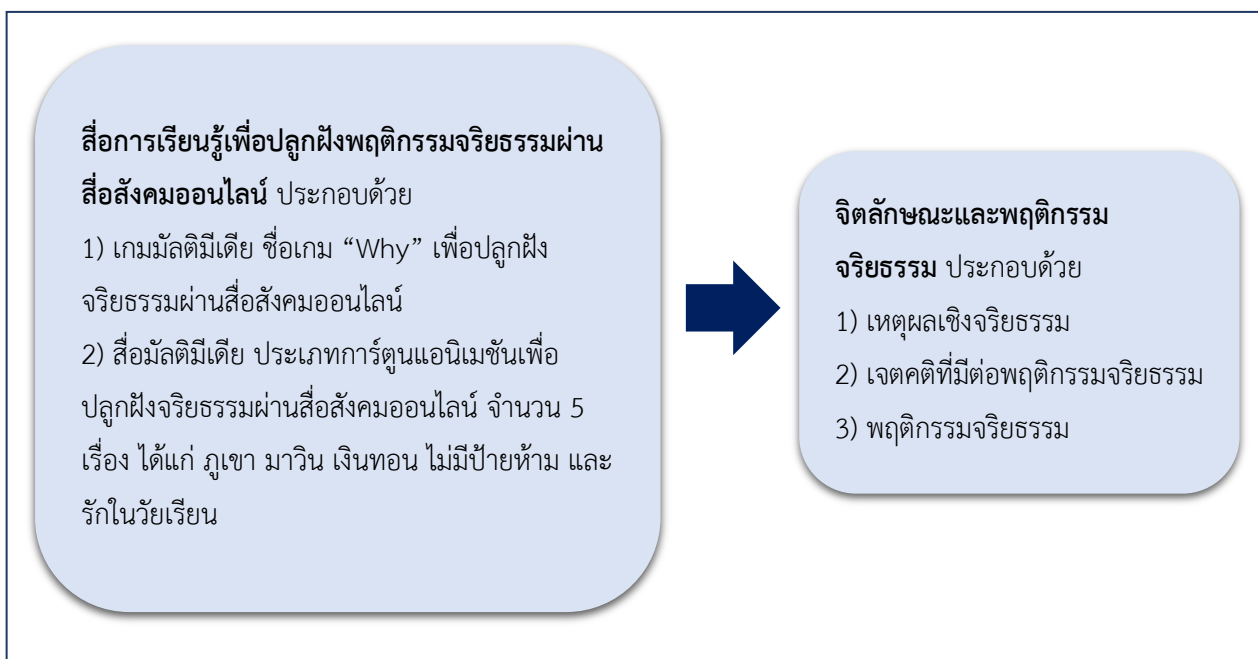
ภายหลังการทดลองผู้เรียนที่เรียนรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม และใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี และผู้เรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีจิตลักษณะ และพฤติกรรมจริยธรรมหลังเรียนสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรมแบบปกติ

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีใช้ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม ประกอบด้วย ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของ Kohlberg (Kohlberg's Moral Development) ทฤษฎีต้นไม้อจริยธรรม แนวคิดความเชื่ออำนาจใจตน ในขณะที่ตัวแปรตามพัฒนามาจากแนวคิดจิตลักษณะและพฤติกรรมจริยธรรม โดยมีกรอบแนวคิดของการวิจัย ดังนี้

ภาพประกอบ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย



ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย

- 1) เกมมัลติมีเดีย ชื่อเกม “Why” เพื่อปลูกฝังจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์
- 2) สื่อมัลติมีเดีย ประเภทการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อปลูกฝังจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 5 เรื่อง

ได้แก่ ภูเขา มาวิน เงินทอง ไม่มีป้ายห้าม และรักในวัยเรียน

ตัวแปรตาม คือ จิตลักษณะและพฤติกรรมจริยธรรม ประกอบด้วย เหตุผลเชิงจริยธรรม เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม และพฤติกรรมจริยธรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (True-Experiment) ในรูปแบบ Pretest Posttest Control Group Design โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประชากรในการวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง

นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 200 โดยได้จากการสุ่มตัวอย่างสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster random sampling) ร่วมกับการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ประกอบด้วย กลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 60 คน กลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 70 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 70 คน

การทดลองใช้สื่อการเรียนรู้ การทดลองใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 200 คน ประกอบด้วย

กลุ่มทดลองที่ 1 ที่เรียนวิชาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรมแบบปกติร่วมกับสื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 60 คน

กลุ่มทดลองที่ 2 ที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีอย่างเดียว ไม่ได้เรียนรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม จำนวน 70 คน

กลุ่มควบคุม ที่เรียนวิชาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรมแบบปกติ จำนวน 70 คน

โดยทั้ง 3 กลุ่ม ใช้เวลาในการเรียนรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรมร่วมกับการใช้สื่อการเรียนรู้ทั้งหมด 5 สัปดาห์ ซึ่งมีรายละเอียดของวิธีการทดลองดังแสดงใน ตาราง 1

ตาราง 1

วิธีการทดลอง

กลุ่ม	ระยะก่อนการทดลอง	ระยะการทดลอง		ระยะหลังการทดลอง
กลุ่มทดลองที่ 1	O ₁	X ₁	X ₂	O ₂
กลุ่มทดลองที่ 2	O ₁	X ₁	-	O ₂
กลุ่มควบคุม	O ₁	-	X ₂	O ₂

X₁ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี

X₂ การจัดการเรียนการสอนรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม

O₁ การวัดจิตลักษณะและพฤติกรรมจริยธรรมก่อนเรียน

O₂ การวัดจิตลักษณะและพฤติกรรมจริยธรรมหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดจิตลักษณะ และพฤติกรรมจริยธรรมมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทำการทดสอบสมมติฐาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ใช้กับกลุ่มทดลองที่ 1 และ 2) ประกอบด้วย เกมมัลติมีเดีย ชื่อเกม “Why” และสื่อมัลติมีเดียประเภท การ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 5 เรื่อง ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นเอง ตามขั้นตอนของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย (1) การเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathize) (2) การระบุปัญหาหรือประเด็น (Define) (3) การระดมความคิด (Ideate) (4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และ (5) การทดสอบ (Test) โดยสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

1) เกมมัลติมีเดีย ชื่อเกม “Why” เพื่อปลูกฝังจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเสนอปัญหา หรือสถานการณ์ขัดแย้งทางคุณธรรมและจริยธรรม ทำให้นิสิตนักศึกษาได้ฝึกพัฒนาความไวทางจริยธรรม และเกิดการตระหนักถึงประเด็นทางคุณธรรมและจริยธรรม โดยนำทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม (Moral Development Theory) มากำหนดตัวเลือกของคำตอบแต่ละข้อในเกมตามระดับขั้นของพัฒนาการทางจริยธรรม 6 ขั้น และนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการสรุปผลของเกมว่าผู้ตอบแต่ละคนมีพัฒนาการทางจริยธรรมอยู่ในระดับใด ทั้งนี้เกม “Why” เผยแพร่และใช้งานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านสื่อสังคมออนไลน์ คือ Facebook

2) สื่อมัลติมีเดียประเภทการ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 5 เรื่อง แสดงรายละเอียดดัง ตาราง 2

ตาราง 2

สื่อมัลติมีเดียประเภทการ์ตูนแอนิเมชันที่ใช้ในการวิจัย

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	คุณธรรมจริยธรรมที่ปลูกฝัง	สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการเผยแพร่
1	ภูเขา	- ความรับผิดชอบต่อสังคม - ความพอเพียง - ความเชื่ออำนาจในตน (ขั้นที่ 1 เชื่อว่า ทำได้)	- Facebook - YouTube
2	มาวิน	- ความรับผิดชอบต่อสังคม - จิตอาสา - ความเชื่ออำนาจในตน (ขั้นที่ 5 ทำนายได้ ควบคุมได้)	- Facebook - YouTube
3	รักในวัยเรียน	- ความรับผิดชอบต่อตนเอง - ความซื่อสัตย์สุจริต	- Facebook - YouTube - Edpuzzle

ตาราง 2 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	คุณธรรมจริยธรรมที่ปลูกฝัง	สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการเผยแพร่
4	ไม่มีป้ายห้าม	- ความรับผิดชอบต่อสังคม - วินัย	- Facebook - YouTube - Edpuzzle
5	เงินทอน	- ความรับผิดชอบต่อสังคม - ความซื่อสัตย์สุจริต	- Facebook - YouTube - Edpuzzle

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

1. แบบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา คณะผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมมาตรฐาน จำนวน 24 ข้อ ซึ่งพัฒนาโดย Boonaree (2003) ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ คณะผู้วิจัยได้นำแบบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมไปทดลองใช้กับผู้เรียนระดับปริญญาตรี จำนวน 60 คน พบว่ามีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.40 - 0.92 ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.98

2. แบบวัดเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา คณะผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเองตามนิยามปฏิบัติการที่กำหนดไว้ จำนวน 30 ข้อ ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ คณะผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item-Objective Congruence Index: IOC) พบว่าแบบวัดเจตคติมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.71 - 1.00 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.29 ถึง 0.77 และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94

3. แบบวัดพฤติกรรมเชิงจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา คณะผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเองตามนิยามปฏิบัติการที่กำหนดไว้ จำนวน 30 ข้อ ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ คณะผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item-Objective Congruence Index: IOC) พบว่าแบบวัดพฤติกรรมมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.71 - 1.00 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.25 ถึง 0.72 และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.92

การวิเคราะห์ข้อมูล

การทดสอบสมมติฐานในการวิจัยครั้งนี้ ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรร่วมพหุนาม (MANCOVA)

จริยธรรมในงานวิจัย

จริยธรรมในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้รับการรับรองจริยธรรมโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ SWUEC/E-349/2562 ออกให้ ณ วันที่ 20 มกราคม 2563 ผู้วิจัยมีแนวทางในการพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง โดยอธิบายวัตถุประสงค์ ขั้นตอน รายละเอียดในการวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมทั้งเปิด

โอกาสให้กลุ่มตัวอย่างซักถามปัญหาหรือข้อสงสัยต่าง ๆ การมีส่วนร่วมของนิสิตนักศึกษาครั้งนี้เป็นความสนใจของนิสิต ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยได้เก็บรวบรวมไว้ และคณะผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยโดยภาพรวม

ผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในภาพรวมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 169 คน คิดเป็นร้อยละ 84.5 สาขาที่เรียนมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ สาขาจิตวิทยา จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 24.5 รองลงมาสาขาภาษาจีน จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 และสาขาภาษาญี่ปุ่น จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 17.0 ตามลำดับ

ในกลุ่มทดลองที่ 1 มีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 60 คน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 สาขาที่เรียนมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ สาขาภาษาไทย จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 41.7 รองลงมาสาขาภาษาเกาหลี จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 35.0 และสาขาภาษาจีน จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 ตามลำดับ

ในกลุ่มทดลองที่ 2 มีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 70 คน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 87.1 สาขาที่เรียนมากที่สุด คือ สาขาภาษาจีน จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 51.4 รองลงมาสาขาภาษาญี่ปุ่น จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 48.6 ตามลำดับ

และในกลุ่มควบคุม มีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 70 คน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 82.9 สาขาที่เรียนมากที่สุด คือ สาขาจิตวิทยา จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 70.0 รองลงมาสาขาวรรณกรรมสำหรับเด็ก จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 30.0 ตามลำดับ

ผลการศึกษาจิตลักษณะและพฤติกรรมจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีกับการเรียนแบบปกติ

ในการการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรร่วมพหุนาม (MANCOVA) ของคะแนนจิตลักษณะและพฤติกรรมจริยธรรม โดยมีคะแนนก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วม (Covariate) คณะผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นด้วย Box's M พบว่า Box's M = 17.653 ($p > 0.05$) แสดงว่า เมทริกซ์ความแปรปรวนร่วมของประชากรมีความเป็นเอกพันธ์กัน และเมื่อทดสอบความแปรปรวนของตัวแปรตามทั้งหมดเชิงจริยธรรม เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม และพฤติกรรมจริยธรรมด้วย Levene's test พบว่า เหตุผลเชิงจริยธรรม sig. = 0.103 เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม sig. = 0.776 และพฤติกรรมจริยธรรม sig. = 0.714 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า สามารถทำการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรร่วมพหุนามได้

ในการทดสอบความแตกต่างของคะแนนเหตุผลเชิงจริยธรรม เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม และพฤติกรรมจริยธรรมด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรร่วมพหุนาม พบว่า คะแนนเหตุผลเชิงจริยธรรม เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม และพฤติกรรมจริยธรรมภายหลังการทดลองอย่างน้อย 1 ตัวแปรที่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (Wilk's lambda = 0.925, $F = 2.561$, $p = 0.019$) ดังตาราง 3

ตาราง 3

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรร่วมพหุนาม เพื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยเหตุผลเชิงจริยธรรม เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม และพฤติกรรมจริยธรรม ระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 กลุ่มทดลองที่ 2 และกลุ่มควบคุม ในระยะหลังการทดลอง เมื่อใช้คะแนนก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วม (จำนวน 200 คน)

แหล่งความแปรปรวน	Wilk's Lambda	F	df	Sig.
ตัวแปรร่วม				
- เหตุผลเชิงจริยธรรมก่อนการทดลอง	.623	38.798	3	0.000
- เจตคติฯ ก่อนการทดลอง	.901	7.06	3	0.000
- พฤติกรรมจริยธรรมก่อนการทดลอง	.542	54.108	3	0.000
กลุ่มการทดลอง	.925	2.561	6	0.019

คณะผู้วิจัยจึงทำการทดสอบว่ามีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันที่ตัวแปรใดบ้าง ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนที่ละตัวแปร ดังตาราง 4

ตาราง 4

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมที่ละตัวแปร เพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเหตุผลเชิงจริยธรรม เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม และพฤติกรรมจริยธรรม ระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 กลุ่มทดลองที่ 2 และกลุ่มควบคุม ในระยะหลังการทดลอง เมื่อใช้คะแนนก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วม (จำนวน 200 คน)

ตัวแปร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
เหตุผลเชิงจริยธรรม	กลุ่ม	615.673	2	307.837	3.492	0.032
	ความคลาดเคลื่อน	17099.922	194	88.144		
เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม	กลุ่ม	1190.631	2	595.316	5.344	0.006
	ความคลาดเคลื่อน	21612.935	194	111.407		
พฤติกรรมจริยธรรม	กลุ่ม	411.462	2	205.731	1.988	0.140
	ความคลาดเคลื่อน	20072.445	194	103.466		

จากตาราง 4 และ 5 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของเหตุผลเชิงจริยธรรม เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม และพฤติกรรมจริยธรรมในกลุ่มทดลองที่ 1 กลุ่มทดลองที่ 2 กลุ่มควบคุมภายหลังการทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แล้วจึงทำการทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วย Bonferroni พบว่า เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยของเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม กลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 มีคะแนนเฉลี่ยของเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม แตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน แต่เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยของเหตุผลเชิงจริยธรรม พบว่า มีเพียงกลุ่มทดลองที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยของเหตุผลเชิงจริยธรรมแตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานบางส่วน เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ย

ของพฤติกรรมจริยธรรม กลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 มีคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมจริยธรรมไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน

ตาราง 5

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของคะแนนเฉลี่ยเหตุผลเชิงจริยธรรม เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรม และพฤติกรรมจริยธรรม ระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 กลุ่มทดลองที่ 2 และกลุ่มควบคุมในระยะหลังการทดลอง (จำนวน 200 คน)

ตัวแปร	(I) กลุ่ม	(J) กลุ่ม	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig. ^b
เหตุผล			2.37	1.70	0.49
เชิงจริยธรรม	กลุ่มทดลองที่ 1	กลุ่มทดลองที่ 2	4.37*	1.65	0.03
		กลุ่มควบคุม	-2.37	1.70	0.49
	กลุ่มทดลองที่ 2	กลุ่มทดลองที่ 1	2.00	1.65	0.67
		กลุ่มควบคุม	-4.37*	1.65	0.03
กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลองที่ 1	กลุ่มทดลองที่ 2	-2.00	1.65	0.67
		เจตคติที่มีต่อ			
		พฤติกรรม	กลุ่มทดลองที่ 2	-0.37	1.91
จริยธรรม	กลุ่มทดลองที่ 1	กลุ่มทดลองที่ 2	5.00*	1.86	0.02
		กลุ่มควบคุม	0.37	1.91	1.00
		กลุ่มทดลองที่ 2	5.37*	1.85	0.01
กลุ่มทดลองที่ 2	กลุ่มทดลองที่ 1	กลุ่มควบคุม	-5.00*	1.86	0.02
		กลุ่มทดลองที่ 2	-5.373*	1.85	0.01
		พฤติกรรม	กลุ่มควบคุม	-0.13	1.84
จริยธรรม	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลองที่ 1	2.99	1.79	0.29
		กลุ่มทดลองที่ 2	0.13	1.84	1.00
	กลุ่มทดลองที่ 1	กลุ่มทดลองที่ 2	3.12	1.78	0.25
		กลุ่มควบคุม	-2.99	1.79	0.29
กลุ่มทดลองที่ 2	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลองที่ 1	-2.99	1.79	0.29
		กลุ่มควบคุม	-3.12	1.78	0.25

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาในประเด็นเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

เมื่อพิจารณาผลวิจัยในประเด็นจิตลักษณะด้านเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีกับการเรียนแบบปกติ พบว่า นิสิตนักศึกษาที่เรียนผ่านสื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรม

จริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทั้งเรียนร่วมกับการเรียนแบบปกติและสื่อการเรียนรู้ฯ อย่างเดียวมีคะแนนเฉลี่ยของเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรมแตกต่างจากกลุ่มที่เรียนแบบปกติ สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากเจตคติเกิดจากการเรียนรู้ประกอบด้วย ความรู้ ความรู้สึก และพฤติกรรม ถ้าองค์ประกอบด้านใดด้านหนึ่งเกิดการเปลี่ยนแปลง บุคคลนั้นจะมีเจตคติที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย (Haddock & Maio, 2015) สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมที่พัฒนาขึ้นนั้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการสังเกตจากตัวแบบที่ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นการสนใจ ขั้นการจดจำ ขั้นแรงจูงใจ และขั้นกระทำ ซึ่งหากเนื้อหา และองค์ประกอบของสื่อมีความน่าสนใจก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และจดจำได้ดี ส่งผลทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะกระทำพฤติกรรมที่พึงประสงค์ตามตัวแบบเมื่อมีโอกาสในการแสดงพฤติกรรมในสถานการณ์ต่าง ๆ (Bandura, 1989) ซึ่งส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคลนำไปสู่การพัฒนาเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมจริยธรรมได้

ผลการศึกษาในประเด็นเหตุผลเชิงจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ผลวิจัยในประเด็นจิตลักษณะทางด้านเหตุผลเชิงจริยธรรม พบว่า นิสิตนักศึกษาที่เรียนผ่านสื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทั้งเรียนร่วมกับการเรียนแบบปกติมีคะแนนเฉลี่ยของเหตุผลเชิงจริยธรรมแตกต่างจากกลุ่มที่เรียนแบบปกติ สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้บางส่วน เนื่องจากนิสิตนักศึกษาที่เรียนผ่านสื่อการเรียนรู้ฯ ร่วมกับแบบปกติจะได้ฝึกกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลเชิงจริยธรรมจากใบงานกิจกรรมในรายวิชาและจากกิจกรรมในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งกิจกรรมจากทั้ง 2 แหล่ง การเรียนรู้นี้ช่วยเอื้อโอกาสให้นิสิตนักศึกษาเกิดการเรียนรู้และช่วยฝึกการคิดอย่างมีเหตุผลเชิงจริยธรรม โดยมีการนำเสนอกรณีศึกษาที่สร้างความขัดแย้งทางจริยธรรม (Ethical dilemmas) แล้วนำไปสู่การคิดเลือกจุดยืนของตนเองว่าจะเลือกแนวทางการปฏิบัติเช่นใด พร้อมทั้งบอกเหตุผลของการเลือก สอดคล้องกับแนวคิดของ Kohlberg (1976) ที่ว่า การพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรม โดยเผชิญเหตุการณ์ที่เป็นข้อขัดแย้งทางจริยธรรม ซึ่งต้องเป็นเรื่องทันสมัยและใกล้ตัวของผู้ฝึก จะช่วยให้ผู้ฝึกสามารถพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงขึ้นได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Kalaitzidis and Schmitz (2012) ที่เสนอว่า ในการพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรมโดยใช้ตัวแบบร่วมกับการให้ความรู้ด้านจริยธรรมไปพร้อมกัน รวมทั้งการนำเสนอประเด็นข้อขัดแย้งทางจริยธรรมมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนมีเหตุผลเชิงจริยธรรมที่ดีขึ้น อีกทั้งการใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทั้งเรียนร่วมกับรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกในการวิจัยครั้งนี้มีผลสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chaiyaratana and Pakdeto (2018) ที่พบว่า ใช้สื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง (E-learning) อีเลิร์นนิ่ง เป็นเพียงส่วนประกอบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มขึ้น จะไม่สามารถพัฒนาทักษะการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมได้ แต่สามารถทำให้นักศึกษาพยาบาลมีทัศนคติเชิงจริยธรรมได้ ดังนั้นจึงควรมีการใช้รูปแบบการสอนแบบอื่นร่วมกับการใช้สื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองจะช่วยส่งเสริมให้นักศึกษา พยาบาลสามารถใช้เหตุผลทางจริยธรรมและพัฒนาทักษะการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมได้อย่างต่อเนื่อง

ผลการศึกษาพฤติกรรมจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

เมื่อพิจารณาพฤติกรรมจริยธรรม พบว่า คะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมจริยธรรมของทั้ง 3 กลุ่มกลับไม่แตกต่างกัน ไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากพฤติกรรมจริยธรรมเป็นสิ่งที่ต้องใช้ระยะเวลาพอสมควรใน

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้น อีกทั้งปัญหาการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ในช่วงปี พ.ศ. 2563 ทำให้สถานการณ์ไม่เอื้ออำนวยให้นักศึกษาได้ฝึกและแสดงพฤติกรรมจริยธรรมมากเท่าที่ควร นอกจากนี้ Sripung and Hoksuan (2015) ได้เสนอว่า การพัฒนาพฤติกรรมจริยธรรมของผู้เรียนนั้นต้องผ่านกระบวนการเมตาคอกนิชัน (Metacognition) ประกอบด้วยการตระหนักรู้ (Awareness) และการควบคุมกำกับ และตรวจสอบตนเอง (Self-regulation and Monitoring) ทำให้ผู้เรียนสามารถควบคุมความคิดและพฤติกรรมตามหลักจริยธรรม ซึ่งกระบวนการดังกล่าวต้องใช้ระยะเวลาพอสมควร

ช่วงระยะเวลาในการวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการทดลองและศึกษาพฤติกรรมเชิงจริยธรรมเป็นผลที่เกิดขึ้นจากการได้ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและจะแปรเปลี่ยนไปตามผลที่ได้รับจากการกระทำที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมนั้น แต่จากสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ทำให้รัฐบาลออกประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินในทุกเขตท้องที่ทั่วราชอาณาจักร โดยมีผลตั้งแต่วันที่ 26 มีนาคม ถึง 30 เมษายน 2563 (Royal Thai Government Gazette, 2020) และทางมหาวิทยาลัย ได้ออกประกาศมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เรื่อง มาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ฉบับที่ 2 (Srinakharinwirot University, 2020) ทำให้ต้องงดการเรียนการสอนและการสอบในชั้นเรียนในระดับปริญญาตรีและดำเนินการสอนในรูปแบบออนไลน์ที่ไม่มีการเข้าชั้นเรียน ตั้งแต่วันที่ 23 มีนาคม จนถึงวันที่ 30 เมษายน 2563 ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างไม่มีโอกาสได้ปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ เท่าที่ควร

แต่อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าในการวิจัยครั้งนี้พฤติกรรมเชิงจริยธรรมในทั้ง 3 กลุ่ม ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่มีความเปลี่ยนแปลงทั้งเหตุผลเชิงจริยธรรมและเจตคติต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรม ซึ่งเป็นสาเหตุในการเกิดพฤติกรรมตามทฤษฎีต้นไม้อจริยธรรมของ Bhanthumnavin (2001) ที่ว่า เหตุผลเชิงจริยธรรมและเจตคติต่อพฤติกรรมนับว่าเป็นจิตลักษณะที่สำคัญที่เป็นสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมจริยธรรม นำไปสู่การทํานายและพัฒนาพฤติกรรมจริยธรรม จึงนับว่าเป็นแนวโน้มที่ดีในการเกิด และหากมีระยะเวลาในการศึกษาที่เพิ่มขึ้นคาดว่าจะทำให้เกิดพฤติกรรมเชิงจริยธรรมที่เพิ่มขึ้น เนื่องจากการวิเคราะห์ห่อภิมาณของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมการพัฒนาจริยธรรมตั้งแต่ปี ค.ศ. 2000 ของ Watts et al. (2017) พบว่า ระยะเวลาเฉลี่ยในการได้รับโปรแกรมการพัฒนาจริยธรรมได้รับที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีที่สุด คือ 6 เดือน โดยผู้เข้ารับการพัฒนาจริยธรรมจะได้การฝึกฝนและปฏิบัติเป็นประจำสม่ำเสมอจนเกิดเป็นนิสัย ส่วน Kunarak (2016) ได้ทำการวิจัยพบว่า ภายหลังจากที่นักศึกษาได้เรียนในหลักสูตรจริยธรรมและทักษะชีวิตเป็นเวลา 15 สัปดาห์ มีพฤติกรรมจริยธรรมเพิ่มขึ้น เมื่อเทียบกับก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ด้านการใช้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจากการศึกษาของ Zhao and Ding (2018) ที่ทำการศึกษาผลของการเรียนรู้จากประสบการณ์ผ่านเกมออนไลน์ประมาณ 15 สัปดาห์ (3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 45 ชั่วโมง) เกมดิจิทัลที่ใช้ประกอบด้วยรูปภาพที่งดงาม แอนิเมชัน และภาพยนตร์ ทำให้นักศึกษามีพฤติกรรมจริยธรรมในระดับจริยธรรมตามกฎเกณฑ์สังคม (conventional morality) เพิ่มขึ้น เมื่อเทียบกับการสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

ผลวิจัยพบว่าการใช้สื่อเพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ในช่วงเวลา 5 สัปดาห์ เกิดความเปลี่ยนแปลงด้านเหตุผลเชิงจริยธรรมและเจตคติต่อ แต่ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแม้จะแตกต่างกัน แต่ยังไม่มีความสำคัญทางสถิติตั้งนั้นการนำผลวิจัยไปใช้อ้างอิงจึงควรพิจารณาข้อมูลที่ปรากฏ หรือควรนำสื่อการเรียนรู้อื่นๆไปใช้งานโดยเพิ่มระยะเวลาในการเรียนรู้ด้วยสื่อการสอนเพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนิสิตนักศึกษาในระดับปริญญาตรี เพื่อติดตามความเปลี่ยนแปลงของจิตลักษณะและของผู้เรียนต่อไป

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1) มหาวิทยาลัยหรือสถาบันทางการศึกษาคควรกำหนดนโยบายและส่งเสริมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านคุณธรรมจริยธรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี และควรมีมาตรการในการกระตุ้นและส่งเสริมให้อาจารย์นำสื่อสังคมออนไลน์มาเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม

2) เนื้อหาที่ใช้ในสื่อการเรียนรู้อื่นๆเพื่อปลูกฝังพฤติกรรมจริยธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนิสิตนักศึกษาในระดับปริญญาตรีควรมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับสถานการณ์ในชีวิตจริง และมีสร้างความท้าทายให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นมีความต้องการเรียนรู้ เห็นความสำคัญ และสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตจริงได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาโดยการทำการวิจัย โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์ของการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนแบบปกติ เพื่อตรวจสอบผลการวิจัยเปรียบเทียบกับการศึกษาในครั้งนี้ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์

2) ควรมีการศึกษาโดยการทำการวิจัย โดยใช้เทคนิควิธีการวิจัยอื่น ๆ เช่น การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) กรณีศึกษา (Case study) การวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้อื่นๆเพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมด้านอื่น ๆ

3) ควรทำการวิจัยเปรียบเทียบผลการใช้สื่อในการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น สื่อภาพยนตร์เพื่อการศึกษา บอร์ดเกม เกมออนไลน์ เป็นต้น ที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม เพื่อตรวจสอบคุณภาพของสื่อในการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม และควรใช้วิธีการหรือเครื่องมือวัดและประเมินที่หลากหลาย เช่น การทดสอบสัมภาษณ์ การสังเกต และแฟ้มสะสมงาน เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

Bandura, A. (1989). *Social Cognitive Theory*. In *Annals of Child Development* (Vol. 6, pp. 1-60). JAI Press.

Bhanthumnavin, D. (2001). *thritsadi tonmai chariyatham: kanwichai lae kanphatthana bukkhon*

[The Ethical Tree Theory: Research and Personal Development]. National Institute of Development Administration.

- Bhanthumnavin, D. (2008). *Kān sangkhro ngānwichai kiēokap khunnatham čariyatham nai prathē Thai læ tāngprathē* [Synthesis of Research on Moral and Ethics in Thailand and Foreign Country]. Moral Promotion Center.
- Boonaree, S. (2003). *phonkān fuk khwāmsāmāt dān kān rukhit læ khwāmsāmāt dān kānchai hēṭphon choēng čariyatham thī mī tōṭ thatsanakhati tōṭ phruttikam čariyatham khōṅg naksuksā* [The effect of Training of Cognitive Ability and Moral Reasoning on Attitude towards Moral Behavior of Students]. Ubon Ratchathani Rajabhat Institute.
- Chaiyaratana, C., & Pakdeto, R. (2018). *phon khōṅg kānsōṅ doī chai sathānākān phān sū kānriānrū ‘īlōēnning tōṭ kānchai hēṭphon choēng čariyatham læ thatsanakhati choēng čariyatham khōṅg naksuksā phayābān* [The effects of e-learning toward the moral reasoning and ethical attitude of student nurses]. *Thai Red Cross Nursing Journal*, 11(2), 204-218.
- Darzia, N. (2013). Moral Motivation Moral Judgment and Antisocial Behavior. *Journal of Research in Character Education*, 9(2), 149-161.
- Haddock, G.; & Maio, G. R. (2015). Attitudes. In Hewstone, M., Stroebe, W., & Jonas, K. (Eds.). *Social Psychology* (6th ed., pp. 171-201). Wiley.
- Kalaitzidis E., & Schmitz, K. (2012). A study of an ethics education topic for undergraduate nursing students. *Nurse Education Today*, 32(1), 111-115.
- Kanjanakaroon, J. (2009). *khunnatham čariyatham læ kānchai hēṭphon choēng čariyatham khōṅg naksuksā mahāwitthayaṭalai theknōlōyīphrachōṅkṭhao Thon Buri* [Virtue, Morality and Moral Reasoning of KMUTT’s Students]. *Saengtham College Journal*, 1(1), 96-109
- Khotrakun, S. (1998). *Educational Psychology*. Chulalongkorn university press.
- Kohlberg, L. (1976). *Moral stages and moralization: The cognitive development Approach*. Rineheart and Winston.
- Krcmar, M., & Locke, S. (2020). *Media Use and the Development of Moral Reasoning*. In The International Encyclopedia of Media Psychology.
- Kunarak, K. (2016). *kānphatthana laksut rāiwichā čariyatham læ thaksa chīwit samrap naksuksā parinyā trī Khana Suksāsāt* [The development of ethic and life skills curriculum for undergraduate students in the faculty of education]. *Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences, and Arts)*, 9(2), 1847-1859.
- National Moral Promotion Committee. (2018). *kān songsaēm khunnatham phōphiāng winai sutčharit čhit ‘āsā* [Moralities promoting: sufficiency, disciplining, integrity, public mind]. Moral promotion center (Public Organization).

- Office of knowledge management and development. (2017). *sen kānriānrū khōṅg khon run mai nai yuk dichithan* [Learning trends of the new generation in the digital age].
http://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/FutureLearningPlatform/899/Digilearn_infographic
- Pinpradit, N. (2012). *čharyatham: thritsadi læ rūpbæp kānphatthana* [Ethics: Theory and Model Development]. Khon Kaen University.
- Quimson, L. O. (2020). A descriptive study on the effects of social media on the moral development of the young people. *International Journal of Research Studies in Education*, 9(7), 45-54.
- Royal Thai Government Gazette. (2020). *prakāt sathānkān chukchœn nai thuk khēt thōṅgthī thūā rāčha ānāčhak* [Emergency Declaration in all areas of the kingdom].
http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2563/E/069/T_0001.PDF
- Srinakharinwirot University. (2020). *Prakāt Mahāwitthayaālai Sīnakharinwirot rūāṅg mātrākān pōṅgan kān phræ rabāt khōṅg chūārōk COVID-19 chabap thī 2* [Announcement of Srinakharinwirot University on measures to prevent the epidemic (COVID 19) Vol. 2].
<https://covid19.swu.ac.th/archives/11>
- Sriplung, P., & Hoksuan, P. (2015). *kānsuksā phūā phatthana čharyatham khōṅg nakriān duāi krabūānkān ‘aphi panya* [A study for developing ethics of students through the use of metacognition]. *Nakhon Phanom University Journal*, 5(2), 7-16.
- Watts, L. L., Medeiros, K. E., Mulhearn, T. J., Steele, L. M., Connelly, S., & Mumford, M. D. (2017). Are Ethics Training Programs Improving? A Meta-Analytic Review of Past and Present Ethics Instruction in the Sciences. *Ethics & behavior*, 27(5), 351–384.
<https://doi.org/10.1080/10508422.2016.1182025>
- Watts, L. L., Todd, E. M., Mulhearn, T. J., Medeiros, K. E., Mumford, M. D., & Connelly, S. (2016). Qualitative Evaluation Methods in Ethics Education: A Systematic Review and Analysis of Best Practices. *Accountability in Research*, 24(4), 225–242.
[doi:10.1080/08989621.2016.1274975](https://doi.org/10.1080/08989621.2016.1274975)
- Zhao, Y., & Ding, T. (2018). Effects of Digital Game-Based Experiential Learning on Students' Ethical Instruction Effectiveness. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(7), 3347-3354. <https://doi.org/10.29333/ejmste/91243>