

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนโดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 สำหรับพนักงาน โรงงาน อุตสาหกรรม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 (The 90/90 Standard) และศึกษา ความก้าวหน้าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังการใช้หนังสือการ์ตูนโดยใช้ สถานการณ์เป็นหลัก เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 ของพนักงาน โรงงานอุตสาหกรรม กรณีศึกษา บริษัท คิงส์แพ็ค อินดัสเตรียล จำกัด

ประชากร ได้แก่ พนักงานบริษัท คิงส์แพ็ค อินดัสเตรียล จำกัด จำนวน 1,250 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือพนักงานบริษัท คิงส์แพ็ค อินดัสเตรียล จำกัด จำนวน 303 คน ได้จากการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามานะ (Yamane, 1973) และคัดเลือกจากกลุ่มตัวอย่าง ที่ทำแบบทดสอบประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติ ประกันสังคม พ.ศ. 2533 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 50 โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย โดยวิธีการจับสลาก จำนวน 62 คน และแบ่งการทดลองเป็น 3 ครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ครั้งนี้ คือ หนังสือการ์ตูนโดยใช้สถานการณ์ปัญหา เป็นหลักเพื่อการเรียนรู้เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 ประกอบด้วย 7 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ประโยชน์ทดแทนกรณีประสบอันตรายหรือเจ็บป่วยอันมิใช่ เนื่องจากการทำงาน ตอนที่ 2 ประโยชน์ทดแทนในกรณีคลอดบุตร ตอนที่ 3 ประโยชน์ทดแทนใน กรณีทุพพลภาพ ตอนที่ 4 ประโยชน์ทดแทนในกรณีตาย ตอนที่ 5 ประโยชน์ทดแทนในกรณี สงเคราะห์บุตร ตอนที่ 6 ประโยชน์ทดแทนในกรณีชราภาพ และตอนที่ 7 ประโยชน์ทดแทน ในกรณีว่างงาน มีการหาคุณภาพโดยการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภท การ์ตูน จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์และทำหน้าที่ด้านงานประกันสังคม จำนวน 3 ท่าน เครื่องมือในการประเมินคือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เรื่องประโยชน์ทดแทน ตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89

การดำเนินการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนโดยใช้สถานการณ์ปัญหา เป็นหลักเรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 ผู้วิจัยแบ่งการทดลอง เป็น 3 ครั้ง ได้แก่ ครั้งที่ 1 การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง นำหนังสือการ์ตูนโดยใช้สถานการณ์ ปัญหาเป็นหลักเรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 ที่สร้างขึ้นไป

ทดลองกับพนักงาน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบหนังสือการ์ตูน ด้านภาษา การจัดรูปเล่ม ตัวอักษร และการจัดหน้า เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขต่อไป ครั้งที่ 2 การทดลองแบบกลุ่ม นำหนังสือการ์ตูนโดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลักเรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 ที่ได้ปรับปรุงจากการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่งแล้วไปทดลองใช้กับพนักงานจำนวน 9 คน เพื่อดูรายละเอียดสิ่งที่ได้ปรับปรุงแก้ไขในการทดลองครั้งที่ 1 และครั้งที่ 3 ทำการทดลองภาคสนามกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน โดยการเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูน 1 เล่ม ต่อพนักงาน 1 คน โดยบันทึกคะแนนลงในหนังสือการ์ตูนของเนื้อหาแต่ละตอน และแบบทดสอบหลังเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูน เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 (90/90 Standard) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้หนังสือการ์ตูน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ วิเคราะห์โดยหาค่าความถี่และร้อยละ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ใช้ค่าร้อยละ คะแนนเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาประสิทธิภาพของ หนังสือการ์ตูน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 ของพนักงานโรงงานอุตสาหกรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 (The 90/90 Standard) และการทดสอบค่าที (t-test)

สรุปผลการวิจัย

ผลงานวิจัยสรุปได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. หนังสือการ์ตูน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 สำหรับพนักงาน โรงงานอุตสาหกรรม กรณีศึกษา บริษัท กิงส์แพ็ค อินดัสเตรียล จำกัด เมื่อประเมินคุณภาพโดยรวม โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา และเนื้อหาการ์ตูนภาพ โดยรวมอยู่ในระดับ ดี ($\bar{X} = 4.10$) และเมื่อเป็นคุณภาพแต่ละด้านเป็นดังนี้

1.1 คุณภาพด้านภาพประกอบ ของหนังสือการ์ตูน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 สำหรับพนักงาน โรงงานอุตสาหกรรมอยู่ในระดับ ดี ($\bar{X} = 4.13$)

1.2 คุณภาพด้านลักษณะตัวอักษร ของหนังสือการ์ตูน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 สำหรับพนักงาน โรงงานอุตสาหกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา พบว่า อยู่ในระดับ ดี ($\bar{X} = 4.17$)

1.3 คุณภาพด้านเนื้อเรื่อง ของหนังสือการ์ตูนโดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 สำหรับพนักงานโรงงานอุตสาหกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา พบว่า อยู่ในระดับ ดี ($\bar{X} = 4.00$)

1.4 คุณภาพด้านการใช้ภาษา ของหนังสือการ์ตูนโดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 สำหรับพนักงานโรงงานอุตสาหกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา พบว่า อยู่ในระดับ ดี ($\bar{X} = 3.92$)

2. ประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 สำหรับพนักงานโรงงานอุตสาหกรรม กรณีศึกษา บริษัท คิงส์แพ็ค อินดัสเตรียล จำกัด ประสิทธิภาพโดยรวมมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 95.00/ 90.00

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังการใช้หนังสือการ์ตูน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 สำหรับพนักงานโรงงานอุตสาหกรรม กรณีศึกษา บริษัท คิงส์แพ็ค อินดัสเตรียล จำกัด แตกต่างกันอย่างมีสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

จากการพัฒนาหนังสือการ์ตูน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลักประกอบการเรียนรู้เกี่ยวกับสิทธิประโยชน์จากการประกันตนกับสำนักงานประกันสังคม เพื่อให้พนักงานบริษัท คิงส์แพ็ค อินดัสเตรียล จำกัด สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. จากผลการวิจัยที่พบว่าหนังสือการ์ตูน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 สำหรับพนักงานโรงงานอุตสาหกรรม กรณีศึกษา บริษัท คิงส์แพ็ค อินดัสเตรียล จำกัด มีประสิทธิภาพ 95.00/ 90.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 90/ 90 ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจาก คุณสมบัติของหนังสือภาพการ์ตูนข้างต้นที่สามารถทำให้ผู้อ่านสามารถสรุปความคิดหลักจากหนังสือได้ง่ายและจำได้นาน สามารถเข้าใจได้ง่ายและเรียกข้อความสนใจของผู้อ่านได้ดี ดังนั้นในการพัฒนาหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนรู้เกี่ยวกับสิทธิประโยชน์จากการประกันตนกับสำนักงานประกันสังคม ทั้ง 7 ประการ โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก คือ ประโยชน์ทดแทนกรณีประสบอันตรายหรือเจ็บป่วยอันมิใช่เนื่องจากการทำงาน ประโยชน์ทดแทนในกรณีคลอดบุตร ประโยชน์ทดแทนในกรณีทุพพลภาพ ประโยชน์ทดแทนในกรณีตาย ประโยชน์ทดแทนในกรณีสงเคราะห์บุตร ประโยชน์ทดแทนในกรณีชราภาพ ประโยชน์ทดแทนในกรณีว่างงาน เพื่อให้พนักงานบริษัท คิงส์แพ็ค อินดัสเตรียล จำกัด มีความเข้าใจในสิทธิประโยชน์ที่ควรจะได้รับจากการประกันตนได้ดี

ยิ่งขึ้น ประกอบกับการใช้หลักการเรียนรู้โดยการใช้อยู่เป็นหลัก ซึ่งเป็นการเรียนรู้ซึ่งเป็นผลมาจากกระบวนการทำความเข้าใจและการแก้ไขปัญหา โดยใช้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่มีอยู่ตามสภาพการณ์จริง มาเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกร้อยกจะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนเป็นผู้เลือกเนื้อหาที่ต้องการจะเรียนรู้และแสวงหาความรู้เพื่อไปสู่การแก้ไขปัญหา (วัณนา รัตนพรหม, 2548, หน้า 25) รวมทั้งคำถามที่แทรกในแต่ละตอนของหนังสือการ์ตูน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนได้เกิดการคิดและสรุปเนื้อหาแต่ละตอน ดังนั้นจึงส่งผลให้หนังสือการ์ตูน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 สำหรับพนักงานโรงงานอุตสาหกรรม กรณีศึกษา บริษัท คิงส์เฟลด์ อินดัสเทรียล จำกัด มีประสิทธิภาพ 95.00/ 90.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 90/ 90 สอดคล้องกับแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523, หน้า 279) ที่กล่าวว่า ข้อดีที่น่าสนใจของหนังสือภาพการ์ตูน คือช่วยให้ผู้อ่านสามารถสรุปความคิดหลักจากหนังสือได้ง่ายและจำได้นาน และสอดคล้องกับแนวคิดของ ชม ภูมิภาค (2521, หน้า 43) ที่กล่าวว่า การ์ตูนดูง่าย เข้าใจง่ายและเรียกร้องความสนใจของผู้อ่าน ได้ดีกว่าหนังสือที่มีข้อความหรือตัวอักษรเพียงอย่างเดียว และสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก ตามแนวคิดของทิสนา แคมมณี (2548) อ้างถึงใน พชรพล เถาธรรมพิทักษ์, 2550, หน้า 14) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก iva เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างหมาย โดยที่ผู้สอนอาจนำผู้เรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริง หรือผู้สอนอาจจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหา และฝึกกระบวนการวิเคราะห์ปัญหาและแก้ปัญหาพร้อมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจน ได้เห็นทางเลือกและวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหา นั้น รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และกระบวนการแก้ปัญหาต่าง ๆ และสอดคล้องกับแนวคิดของ มัชฌิมา ธรรมบุศย์ (2545, หน้า 12) ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักไว้ หมายถึงรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ใหม่ จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง เป็นบริบทของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาด้วย การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ปัญหาเป็นหลัก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฉันทนีย์ เกษมมงคล (2542, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการสร้างหนังสือการ์ตูนส่งเสริมสิ่งแวดล้อม เรื่อง “ปัญหาสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นและการอนุรักษ์ป่าชายเลน” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า หนังสือการ์ตูนส่งเสริมสิ่งแวดล้อม เรื่อง “ปัญหาสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นและการอนุรักษ์ป่าชายเลน”

มีประสิทธิภาพ 82.30/ 80.90 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการอ่านหนังสือการ์ตูนสูงกว่าก่อนอ่าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในทางที่ดีต่อปัญหา สิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นและการอนุรักษ์ป่าชายเลน สอดคล้องกับ สมร วงษ์สันต์ (2546, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาหนังสือการ์ตูนภาพประกอบการเรียนการสอนการใช้ห้องสมุด สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า หนังสือการ์ตูนภาพประกอบการเรียนการสอนการใช้ ห้องสมุดมีประสิทธิภาพ 89.33/ 86.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้และหลังจากนักเรียน อ่านหนังสือการ์ตูนภาพประกอบ การเรียนการสอนการใช้ห้องสมุด นักเรียนมีความรู้เรื่องการใช้ ห้องสมุดสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ จินดา เกียรติ กนก (2547, หน้า 83) ได้ศึกษาถึงการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน สำหรับนักเรียน ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เรื่อง กฎหมายน้ำรั่ว ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยสรุปว่า บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เรื่อง กฎหมายน้ำรั่ว มีประสิทธิภาพ 90.38/ 92.31 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ โดยนักเรียน สามารถทำแบบทดสอบทำบทเรียน ได้เฉลี่ยร้อยละ 90.38 และทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน ได้เฉลี่ยร้อยละ 92.31

2. จากผลการวิจัยที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนและหลังการใช้หนังสือการ์ตูน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก เรื่องประโยชน์ ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 สำหรับพนักงาน โรงงานอุตสาหกรรม กรณีศึกษา บริษัท คิงส์แพ็ค อินดัสเตรียล จำกัด แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการใช้หนังสือการ์ตูนโดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก เรื่องประโยชน์ ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 สำหรับพนักงาน โรงงานอุตสาหกรรม กรณีศึกษา บริษัท คิงส์แพ็ค อินดัสเตรียล จำกัด สาเหตุเนื่องมาจาก ภาพการ์ตูนเป็น ภาพวาด ลายเส้นต่าง ๆ ที่สามารถสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจแนวคิด เรื่องราว และเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และภาพที่เขียนนั้นส่วนมากมักจะเป็นภาพที่เกินความเป็นจริง ทำให้ผู้ดูเกิดอารมณ์ขัน สนุกสนาน และเข้าใจความหมายเรื่องราว ได้ดีกว่าการใช้ภาษาเพียงอย่างเดียวดังนั้นจึงส่งผลให้ผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังการใช้หนังสือ การ์ตูน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 สำหรับพนักงาน โรงงานอุตสาหกรรม กรณีศึกษา บริษัท คิงส์แพ็ค อินดัสเตรียล จำกัด แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิมพ์ประไพ มหิราลัย (2545, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่ใช้สิ่งช่วยจัด ความคิด รวบรวมข้อความหน้าต่างชนิดกัน ของนักเรียนที่มีระดับความสามารถด้านความเข้าใจในการ

อ่านต่างกัน ผลการวิจัยสรุปว่า ความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนที่มีระดับความสามารถด้านความเข้าใจสูง ปานกลางและต่ำ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับ อนงค์นาถ เงินทรัพย์ (2545, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาถึงหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่อง ความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยสรุปว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้หนังสือการ์ตูน หลังการอ่านมีทัศนคติเชิงจริยธรรมสูงกว่าก่อนอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ ธานินทร์ ฉัตรเจริญพร (2546, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาถึงการพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่อง สัญญาณจรรยาและเครื่องหมายจรรยา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยสรุปว่า หลังการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง สัญญาณจรรยาและเครื่องหมายจรรยา นักเรียนมีความรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ขและสอดคล้องกับ มณฑิธร สุภโรจน์ (2541, บทคัดย่อ) ศึกษาการวิเคราะห์การใช้การ์ตูนสื่อความหมายเพื่อการณรงค์โรคเอดส์ (พ.ศ. 2535-2539) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ให้ทราบถึงวิธีการสร้างและสื่อความหมาย โดยใช้การ์ตูนเพื่อการณรงค์โรคเอดส์ ในบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทย และศึกษาการนำการ์ตูนมาใช้ในการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคเอดส์ในประเทศไทย ลงลึกไปถึงการใช้รหัสของการ์ตูน เพื่อศึกษาถึง "คิ้วท" ของการใช้การ์ตูน สื่อความหมายเพื่อการณรงค์โรคเอดส์ โดยใช้การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บรวบรวมข้อมูล และสัมภาษณ์เจาะลึกจากกลุ่มองค์กรเอกชน และสำนักนายกรัฐมนตรีนำมาวิเคราะห์โดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ผลการวิจัยสรุปว่า การใช้การ์ตูนสื่อความหมายเพื่อการณรงค์โรคเอดส์ของกลุ่มองค์กรพัฒนาเอกชน และสำนักนายกรัฐมนตรีนี้อาจมีลักษณะร่วมกันคือ มีการใช้การ์ตูนเป็นตัวดำเนินเรื่องและการ์ตูนประกอบภาพ พบการใช้รหัสเฉพาะของการ์ตูนที่แสดงอารมณ์และความรู้สึก การแสดงสีหน้า ท่าทาง การแต่งกาย การใช้รหัสภาษามีการใช้มุขและรหัสเสริมอื่น ๆ เพื่อสื่อความหมายให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจ โดยพบการนำเสนอเนื้อหา 4 ประเภทคือ 1) เนื้อหาเกี่ยวกับการให้ข้อมูลความรู้เรื่อง โรคเอดส์แก่ประชาชน 2) เนื้อหาเกี่ยวกับการลดความเสี่ยง คือ การใช้ถุงยางอนามัยป้องกันทุกครั้งที่มีเพศสัมพันธ์ 3) เนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างภูมิคุ้มกันคือการสร้างทักษะทางสังคม มีการซักถามต่อรองก่อนมีเพศสัมพันธ์ 4) เนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างความมั่นใจและช่วยเหลือผู้ติดเชื้อเอดส์ให้อยู่ในสังคมได้ตามปกติ นอกจากนี้การใช้การ์ตูนสื่อถึงความหมายเพื่อการณรงค์โรคเอดส์สามารถหลีกเลี่ยงภาพลามกอนาจารได้ตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมไทย

ดังนั้นจากผลการวิจัยและผลที่ได้อภิปรายแสดงให้เห็นว่า การนำคุณสมบัติเด่นของหนังสือการ์ตูนมานำเสนอ โดยใช้เทคนิคการดำเนินเรื่องด้วยสถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก นั้นสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป การพัฒนาหนังสือการ์ตูน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลัก ประกอบการเรียนรู้เกี่ยวกับสิทธิประโยชน์จากการประกันตนกับสำนักงานประกันสังคม เพื่อให้พนักงานบริษัทคลังส์แพ็ค อินดัสเตรียล จำกัด แต่ก็มีข้อที่ควรปรับปรุงเพื่อให้ประสิทธิภาพการใช้หนังสือการ์ตูน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลักสูงขึ้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1.1 ควรมีการยืดหยุ่นเรื่องการใช้เวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูน เนื่องจากพนักงานแต่ละคนมีทักษะในการอ่านไม่เท่ากัน ทำให้บางคนอ่านได้ช้ากว่าคนอื่น ๆ

1.2 กลุ่มตัวอย่างบางคนไม่เข้าใจความหมายและคำศัพท์บางคำในหนังสือการ์ตูน ดังนั้นควรให้คำแนะนำและอธิบายศัพท์บางคำที่ไม่เข้าใจเป็นรายบุคคล

1.3 ในการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เรื่องประโยชน์ทดแทนตามพระราชบัญญัติประกันสังคม พ.ศ. 2533 ควรมีความยืดหยุ่นเรื่องเวลาให้กับกลุ่มตัวอย่างบางคนที่มีทักษะการอ่านน้อย และมีสภาพร่างกายแตกต่างกัน เช่น สายตาสั้น ยาว ทำให้ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบมากขึ้น เป็นต้น

1.4 ทางบริษัท และสถานประกอบการควรมีการจัดมุมหนังสือให้กับพนักงานเพื่อสร้างให้พนักงานได้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) เมื่อมีเวลาว่างจากหน้าที่การทำงาน และเป็นการส่งเสริมให้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ รวมทั้งเสริมสร้างลักษณะนิสัยรักการอ่าน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับสิทธิประโยชน์จากการประกันตนกับสำนักงานประกันสังคม เพื่อให้พนักงานบริษัทคลังส์แพ็ค อินดัสเตรียล จำกัด เช่น ตำแหน่ง อายุ เพศ ระดับการศึกษา ทักษะในการอ่านของพนักงาน เป็นต้น

2.2 ควรศึกษาแนวทางอื่น ๆ ในการพัฒนาสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับสิทธิประโยชน์จากการประกันตนกับสำนักงานประกันสังคม เช่น การใช้วีดิทัศน์ การใช้การแสดงบทบาทสมมติ การใช้ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เป็นต้น

2.3 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความสนใจในการอ่านจากการใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นหลักโดยใช้ภาพการ์ตูนรูปแบบต่าง ๆ ในการนำเสนอสิทธิประโยชน์จากการประกันตนกับสำนักงานประกันสังคม

2.4 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างพนักงานที่มีช่วงวัยต่างกันจะส่งผลต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนที่ใช้ภาพการ์ตูนรูปแบบที่ต่างกันหรือไม่