

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น 3 ตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1. ลักษณะเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2. ทดสอบสมมติฐาน ดังต่อไปนี้

2.1 การเปลี่ยนแปลงในระดับความรู้เกี่ยวกับกฎหมายแรงงานเด็กก่อน
และหลังการรับสื่อหนังสือการ์ตูน

2.2 การเปลี่ยนแปลงในระดับความรู้เกี่ยวกับกฎหมายแรงงานเด็กก่อน
และหลังการรับสื่อเกมส์

2.3 เปรียบเทียบประสิทธิผลของสื่อหนังสือการ์ตูนและเกมส์ในการให้
ความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก

2.4 เปรียบเทียบความแตกต่างของตัวแปรต่าง ๆ เพื่อดูความสัมพันธ์
ระหว่างตัวแปรอิสระกับความรู้ในเรื่องกฎหมายแรงงานเด็กจากหนังสือการ์ตูนและเกมส์

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสือการ์ตูนและเกมส์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 1 ลักษณะเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง

1.1 สื่อนั่งสื่อการ์ตูนเรื่อง บุญมา

ตารางที่ 1 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนทั้งหมดที่รับสื่อนั่งสื่อการ์ตูนเรื่องบุญมา โดยจำแนกตาม
ภูมิลำเนา

จังหวัด (ภูมิลำเนา)	จำนวน	ร้อยละ
สุรินทร์	25	25.0
นครราชสีมา	25	25.0
เชียงใหม่	25	25.0
กรุงเทพมหานคร	25	25.0
รวม	100	100

จากตารางที่ 1 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงาน
เด็กจากสื่อนั่งสื่อการ์ตูน ซึ่งจำแนกตามภูมิลำเนาแล้ว มีจำนวนดังต่อไปนี้ จังหวัดสุรินทร์ จำนวน
25 คน (ร้อยละ 25.0) จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 25 คน (ร้อยละ 25.0) จังหวัดเชียงใหม่
จำนวน 25 คน (ร้อยละ 25.0) จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 25 คน (ร้อยละ 25.0)

ตารางที่ 2 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสื่อหนังสือการ์ตูน โดยจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	59	59.0
หญิง	41	41.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 2 แสดงถึงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสื่อหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับความรู้ในเรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก ซึ่งจำแนกตามเพศแล้วมีจำนวนดังต่อไปนี้คือ เด็กนักเรียนชายมีจำนวน 5 คน (ร้อยละ 59.0) เด็กนักเรียนหญิงมีจำนวน 41 คน (ร้อยละ 41.0)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 3 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับหนังสือการ์ตูน โดยจำแนกตามอายุ

อายุ (ปี)	จำนวน	ร้อยละ
11	7	7.0
12	25	25.0
13	18	18.0
14	16	16.0
15	11	11.0
16	2	2.0
17	5	5.0
18	9	9.0
19	7	7.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 3 แสดงถึงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงาน เด็กจากหนังสือการ์ตูน โดยจำแนกตามอายุได้ดังต่อไปนี้ คือ เด็กนักเรียนที่มีอายุ 11 ปี จำนวน 7 คน (ร้อยละ 7.0) เด็กนักเรียนอายุ 12 ปี จำนวน 25 คน (ร้อยละ 25.0) เด็กนักเรียนอายุ 13 ปี จำนวน 18 ปี (ร้อยละ 18.0) เด็กนักเรียนอายุ 14 ปี จำนวน 16 คน (ร้อยละ 16.0) เด็กนักเรียนอายุ 15 ปี จำนวน 11 คน (ร้อยละ 11.0) เด็กนักเรียนอายุ 16 ปี จำนวน 2 คน (ร้อยละ 2.0) เด็กนักเรียนอายุ 17 ปี จำนวน 5 คน (ร้อยละ 5.0) เด็กนักเรียนอายุ 18 ปี จำนวน 9 คน (ร้อยละ 9.0) และเด็กนักเรียนอายุ 19 ปี จำนวน 7 คน (ร้อยละ 7.0)

ตารางที่ 4 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับหนังสือหนังสือการตุน จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ชั้นประถมต้น	1	1.0
ชั้นประถมปลาย	43	43.0
ชั้นมัธยมต้น	34	34.0
ชั้นมัธยมปลาย	22	22.0
รวม	100	100.0

ตารางที่ 4 แสดงถึงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงาน เด็ก จากหนังสือการตุนโดยจำแนกตามระดับการศึกษา ซึ่งมีจำนวนดังต่อไปนี้ เด็กนักเรียนจากชั้นประถมต้น จำนวน 1 คน (ร้อยละ 1.0) เด็กนักเรียนชั้นประถมปลาย จำนวน 43 คน (ร้อยละ 43.0) เด็กนักเรียนชั้นมัธยมต้น จำนวน 34 คน (ร้อยละ 34.0) เด็กนักเรียนชั้นมัธยมปลาย จำนวน 22 (ร้อยละ 22.0)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 5 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสื่อหนังสือการ์ตูน จำแนกตามอาชีพของบิดามารดา

อาชีพของบิดามารดา	จำนวน	ร้อยละ
เกษตรกร	30	30.0
รับจ้าง	24	24.0
ค้าขาย	32	32.0
รับราชการ	13	13.0
อื่น ๆ	1	1.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 5 แสดงถึงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงาน เด็กจากสื่อหนังสือการ์ตูน โดยจำแนกตามอาชีพของบิดามารดา มีจำนวนดังต่อไปนี้ อาชีพเกษตรกร จำนวน 30 คน (ร้อยละ 30.0) อาชีพรับจ้าง จำนวน 24 คน (ร้อยละ 24.0) อาชีพค้าขาย จำนวน 32 คน (ร้อยละ 32.0) และอาชีพรับราชการจำนวน 13 คน (ร้อยละ 13.0)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.1 สื่อเกมส์ทอดลูกเต๋าดำได้บันได

ตารางที่ 6 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนทั้งหมดที่รับสื่อเกมส์ จำแนกตามภูมิภาค

ภูมิภาค	จำนวน	ร้อยละ
สุรินทร์	25	25.0
นครราชสีมา	25	25.0
เชียงใหม่	25	25.0
กรุงเทพมหานคร	25	25.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 6 แสดงถึงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับความรู้เรื่องกฎหมาย
แรงงานเด็กจากสื่อเกมส์ โดยจำแนกตามภูมิภาคได้ดังนี้คือ จังหวัด สุรินทร์ จำนวน 25 คน
(ร้อยละ 25.0) จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 25 คน (ร้อยละ 25.0) จังหวัดเชียงใหม่
จำนวน 25 คน (ร้อยละ 25.0) และจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 25 คน (ร้อยละ 25.0)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 7 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสื่อเกมส์ จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	45	45.0
หญิง	55	55.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 7 แสดงถึงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับความรู้เรื่องกฎหมาย
 แรงงานเด็กจากสื่อเกมส์ โดยจำแนกตามเพศ ดังนี้ คือ เพศชาย จำนวน 45 คน (ร้อยละ
 45.0) เพศหญิงจำนวน 55 คน (ร้อยละ 55.0)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 8 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสื่อเกมส์ จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
11	8	8.0
12	5	5.0
13	19	19.0
14	15	15.0
15	5	5.0
16	8	8.0
17	11	11.0
18	13	13.0
19	5	5.0
20	1	1.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 8 แสดงถึงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับความรู้เรื่องกฎหมาย
 แรงงานเด็กจากสื่อเกมส์ โดยจำแนกตามอายุได้ดังนี้ เด็กนักเรียนอายุ 11 ปี จำนวน 8 คน
 (ร้อยละ 8.0) เด็กนักเรียนอายุ 12 ปี จำนวน 5 คน (ร้อยละ 5.0) เด็กนักเรียนอายุ 13 ปี
 จำนวน 19 คน (ร้อยละ 19.0) เด็กนักเรียนอายุ 14 ปี จำนวน 15 คน (ร้อยละ 15.0)
 เด็กนักเรียนอายุ 15 ปี จำนวน 5 คน (ร้อยละ 5.0) เด็กนักเรียนอายุ 16 ปี จำนวน 8
 คน (ร้อยละ 8.0) เด็กนักเรียนอายุ 17 ปี จำนวน 11 คน (ร้อยละ 11.0) เด็กนักเรียน
 อายุ 18 ปี จำนวน 13 คน (ร้อยละ 13.0) เด็กนักเรียนอายุ 19 ปี จำนวน 5 คน (ร้อยละ
 5.0) เด็กนักเรียนอายุ 20 ปี จำนวน 1 คน (ร้อยละ 1.0)

ตารางที่ 9 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสื่อเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ชั้นประถมศึกษา	23	23.0
ชั้นมัธยมต้น	41	41.0
ชั้นมัธยมปลาย	36	36.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 9 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงาน เด็กจากสื่อเกมส์ โดยจำแนกตามระดับชั้นการศึกษา ได้ดังนี้ เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษา จำนวน 23 คน (ร้อยละ 23.0) เด็กนักเรียนชั้นมัธยมต้นจำนวน 41 คน (ร้อยละ 41.0) และเด็กนักเรียนชั้นมัธยมปลาย จำนวน 36 คน (ร้อยละ 36.0)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 10 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสื่อเกมส์ จำแนกตามอาชีพของบิดามารดา

อาชีพของบิดามารดา	จำนวน	ร้อยละ
เกษตรกร	40	40.0
รับจ้าง	12	12.0
ค้าขาย	20	20.0
รับราชการ	27	27.0
อื่น ๆ	1	1.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 10 แสดงถึงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับความรู้เรื่องกฎหมาย แรงงานของเด็กจากสื่อเกมส์ โดยจำแนกตามระดับการศึกษาของบิดามารดาได้ดังนี้ อาชีพ เกษตรกร จำนวน 40 คน (ร้อยละ 40.0) อาชีพรับจ้าง จำนวน 12 คน (ร้อยละ 12.0) อาชีพค้าขาย จำนวน 20 คน (ร้อยละ 20.0) อาชีพรับราชการ 27 คน (ร้อยละ 27.0) และมีอาชีพทำงานในรัฐวิสาหกิจ 1 คน (ร้อยละ 1.0)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 2

ทดสอบสมมติฐาน

2.1 การเปลี่ยนแปลงในระดับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก ก่อนและหลังการรับสื่อหนังสือการ์ตูนเรื่องบุญมา

ตารางที่ 11 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังการรับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก จากสื่อหนังสือการ์ตูน

ความรู้	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	S.D.	DF	ค่า t
ก่อนการรับสื่อ		11.5900	2.941		
	100			99	11.39*
หลังการรับสื่อ		16.4600	5.157		

* $P < 0.05$

จากตารางที่ 11 แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างก่อนและหลังการรับสื่อหนังสือการ์ตูนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยภายหลังการได้รับสื่อ สูงกว่าก่อนได้รับสื่อ จึงกล่าวได้ว่า การได้รับสื่อหนังสือการ์ตูนทำให้นักเรียนมีความรู้เพิ่มพูนขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตารางที่ 12 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังการรับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก จากหนังสือการ์ตูน ของเด็กนักเรียนในเขตจังหวัดสุรินทร์

ความรู้	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	S.D.	DF	ค่า t
ก่อนการรับสื่อ		11.96	2.397		
	25			24	9.80*
หลังการรับสื่อ		19.40	4.743		

* $p < .05$

จากตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างก่อนและหลังการได้รับสื่อหนังสือการ์ตูนของเด็กนักเรียนในเขตจังหวัดสุรินทร์ มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยภายหลังการได้รับสื่อ สูงกว่าก่อนได้รับสื่อ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 13 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ย ระหว่างก่อนและหลังการรับรู้เรื่อง กฎหมายแรงงานเด็กจากสื่อหนังสือการ์ตูนของเด็กในเขตจังหวัดนครราชสีมา

ความรู้	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t
ก่อนการรับสื่อ		11.4800	2.275		
	25			24	2.59*
หลังการรับสื่อ		13.3600	3.365		

* $P < .05$

จากตารางที่ 13 แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่อง กฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างก่อนและหลังการได้รับสื่อหนังสือการ์ตูนของเด็กนักเรียนในเขต จังหวัดนครราชสีมา มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยคะแนนเฉลี่ย ภายหลังการได้รับสื่อสูงกว่าก่อนได้รับสื่อ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 14 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังการรับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็กจากหนังสือการ์ตูนของเด็กในเขตจังหวัดเชียงใหม่

ความรู้	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t.
ก่อนการรับสื่อ		9.32	2.494		
	25			24	5.23*
หลังการรับสื่อ		12.32	3.658		

* $P < 0.05$

จากตารางที่ 14 แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างก่อนและหลังการได้รับสื่อหนังสือการ์ตูนของเด็กนักเรียนในเขตจังหวัดเชียงใหม่ มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยภายหลังการได้รับสื่อสูงกว่าก่อนได้รับสื่อ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 15 แสดงค่าความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังการรับความรู้เรื่อง
กฎหมายแรงงานเด็กจากสื่อหนังสือการ์ตูนของเด็กในกรุงเทพมหานคร

ความรู้	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t.
ก่อนการรับสื่อ		13.4800	3.029		
	25			24	11.24*
หลังการรับสื่อ		20.3600	2.675		

* $P < .05$

จากตารางที่ 15 แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่อง
กฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างก่อนและหลังการได้รับสื่อหนังสือการ์ตูนของเด็กนักเรียนในเขต
จังหวัดกรุงเทพมหานคร มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยคะแนนเฉลี่ย
ภายหลังการได้รับสื่อสูงกว่าก่อนได้รับสื่อ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.2 การเปลี่ยนแปลงในระดับความรู้เกี่ยวกับกฎหมายแรงงานเด็ก ก่อนและหลัง
การรับสื่อเกมส์ทอตลูกเต๋าได้ทันใด

ตารางที่ 16 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังการรับความรู้เรื่อง
กฎหมายแรงงานเด็กจากสื่อเกมส์ ของเด็กนักเรียน

ความรู้	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t.
ก่อนการรับสื่อ	100	6.9100	1.778	99	14.82*
หลังการรับสื่อ		9.4000	1.705		

*P<.05

จากตารางที่ 16 แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่อง
กฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างก่อนและหลังการได้รับสื่อเกมส์ มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัย
สำคัญทางสถิติที่ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยภายหลังการได้รับสื่อสูงกว่าก่อนได้รับสื่อ จึงกล่าวได้ว่า
การได้รับสื่อเกมส์ ทำให้นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 17 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ย ระหว่างก่อนและหลังการรับความรู้เรื่อง
กฎหมายแรงงานเด็กจากสื่อเกมส์ของเด็กนักเรียน ในเขตจังหวัดสุรินทร์

ความรู้	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t.
ก่อนการรับสื่อ		7.3600	1.625		
	25			24	4.00*
หลังการรับสื่อ		10.7600	1.241		

* $P < .05$

จากตารางที่ 17 แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่อง
กฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างก่อนและหลังการได้รับสื่อเกมส์ของเด็กนักเรียน ในเขตจังหวัดสุรินทร์
มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยภายหลังการได้รับสื่อ
สูงกว่าก่อนได้รับสื่อ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 18 แสดงค่าความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังการรับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็กจากสื่อเกมส์ ของเด็กนักเรียนในเขตจังหวัดนครราชสีมา

ความรู้	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t.
ก่อนการรับสื่อ		7.6800	1.650		
	25			24	4.5*
หลังการรับสื่อ		9.4800	1.650		

*P < .05

จากตารางที่ 18 แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างก่อนและหลังการได้รับสื่อเกมส์ของเด็กนักเรียนในเขตจังหวัดนครราชสีมา มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยภายหลังการได้รับสื่อ สูงกว่าก่อนได้รับสื่อ

ศูนย์วิทยพัชยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 19 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังการรับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก จากสื่อเกมส์ ของเด็กนักเรียนในเขตจังหวัดเชียงใหม่

ความรู้	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t.
ก่อนการรับสื่อ		6.2400	3.515		
	25			24	7.692*
หลังการรับสื่อ		9.4400	2.752		

*P< .05

จากตารางที่ 19 แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างก่อนและหลังการได้รับสื่อเกมส์ของเด็กนักเรียนในเขตจังหวัดเชียงใหม่ มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยภายหลังการได้รับสื่อ สูงกว่าก่อนได้รับสื่อ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 20 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังการรับความรู้เรื่อง
กฎหมายแรงงานเด็ก จากสื่อเกมส์ ของเด็กนักเรียนในกรุงเทพมหานคร

ความรู้	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t
ก่อนการรับสื่อ		6.4000	2.040		
	25			24	6.20*
หลังการรับสื่อ		7.9200	2.490		

*P<.05

จากตารางที่ 20 แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่อง
กฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างก่อนและหลังการได้รับสื่อเกมส์ของเด็กนักเรียนในกรุงเทพมหานคร
มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยภายหลังการได้รับสื่อ สูง
กว่าภายหลังได้รับสื่อ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.3 เปรียบเทียบประสิทธิผลของสื่อหนังสือการ์ตูนเรื่องบุญมาและเกมส์ทอดลูกเต๋า
ได้บันได ในการให้ความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก

ตารางที่ 21 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างสื่อหนังสือการ์ตูนและเกมส์ในการ
ให้ความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก แก่เด็กนักเรียนในเขตจังหวัดสุรินทร์
นครราชสีมา เชียงใหม่ และ กรุงเทพมหานคร

สื่อ	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t.
หนังสือการ์ตูน	100	68.88	15.721	198	0.029*
เกมส์	100	78.33	15.168	198	

*P<.05

จากตารางที่ 21 แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่อง
กฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างสื่อหนังสือการ์ตูนและสื่อเกมส์ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยของสื่อเกมส์สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของสื่อหนังสือการ์ตูน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.4 เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงในระดับความรู้หลังจากการรับสื่อหนังสือการ์ตูนเรื่องบุญมา ของเด็กนักเรียนที่มีภูมิลำเนาในเขตกรุงเทพมหานคร และ จังหวัดในภูมิภาค

2.4.1 สื่อหนังสือการ์ตูนเรื่องบุญมา

ตารางที่ 22 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยในระดับความรู้ เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก หลังจากรับสื่อหนังสือการ์ตูนระหว่าง เด็กนักเรียนที่มีภูมิลำเนาในกรุงเทพมหานคร และจังหวัดสุรินทร์

ภูมิลำเนา	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t.
กรุงเทพมหานคร	25	20.3600	2.714	48	6.95***
สุรินทร์	25	19.4000	4.881		

*** $P < .001$

จากตารางที่ 22 แสดงให้เห็นว่าค่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างเด็กนักเรียนที่มีภูมิลำเนาในเขตกรุงเทพมหานคร และ จังหวัดสุรินทร์ พบว่า ค่าเฉลี่ยภายหลังจากรับความรู้จากสื่อหนังสือการ์ตูนของเด็กในเขตกรุงเทพมหานครและจังหวัดสุรินทร์มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .001

ตารางที่ 23 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยในระดับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก หลังจากรับสื่อหนังสือการ์ตูนระหว่างเด็กนักเรียนที่มีภูมิลำเนาในเขตกรุงเทพมหานคร และจังหวัดนครราชสีมา

ภูมิลำเนา	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t.
กรุงเทพมหานคร	25	20.3600	2.714	48	-8.26***
นครราชสีมา	25	13.3600	4.898		

***P < .001

จากตารางที่ 23 แสดงให้เห็นว่าค่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างเด็กนักเรียนที่มีภูมิลำเนาในเขตกรุงเทพมหานคร และจังหวัดนครราชสีมา พบว่า ค่าเฉลี่ยภายหลังจากรับความรู้จากสื่อหนังสือการ์ตูนของเด็กในเขตกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครราชสีมา มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .001

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 24 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยในระดับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก หลังจากรับสื่อการ์ตูน ระหว่างเด็กนักเรียนที่มีภูมิลำเนาในเขตกรุงเทพมหานคร และจังหวัดเชียงใหม่

ภูมิลำเนา	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t
กรุงเทพมหานคร	25	20.3600	2.714		
เชียงใหม่	25	12.3200	3.658	48	-2.94***

*** $P < .001$

จากตารางที่ 24 แสดงให้เห็นว่าค่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างเด็กนักเรียนที่มีภูมิลำเนาในเขตกรุงเทพมหานคร และจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ค่าเฉลี่ยภายหลังจากการรับความรู้จากสื่อหนังสือการ์ตูนของเด็กในกรุงเทพมหานคร และจังหวัดเชียงใหม่ มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .001

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

24.2 สื่อเกมส์ทอตลูกเต๋าดำได้บันได

ตารางที่ 25 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยในระดับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก หลังจากรับสื่อเกมส์ระหว่างเด็กนักเรียนที่มีภูมิลำเนาในเขตกรุงเทพมหานคร และจังหวัดสุรินทร์

ภูมิลำเนา	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t.
กรุงเทพมหานคร	25	10.7600	1.241	48	2.184***
สุรินทร์	25	7.9200	2.490		

***PK .001

จากตารางที่ 25 แสดงให้เห็นว่าค่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างเด็กนักเรียนที่มีภูมิลำเนาในเขตกรุงเทพมหานคร และจังหวัดสุรินทร์ พบว่า ค่าเฉลี่ยภายหลังจากการรับความรู้จากสื่อเกมส์ของเด็กในกรุงเทพมหานคร และจังหวัดสุรินทร์ มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .001

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 26 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยในระดับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก หลังจากการรับสื่อเกมส์ ระหว่างเด็กนักเรียนที่มีภูมิลำเนาในเขตกรุงเทพมหานคร และจังหวัดนครราชสีมา

ภูมิลำเนา	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t
กรุงเทพมหานคร	25	7.9200	2.490	48	1.209
นครราชสีมา	25	9.4800	1.228		

จากตารางที่ 26 แสดงให้เห็นว่าค่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างเด็กนักเรียนที่มีภูมิลำเนาในเขตกรุงเทพมหานคร และจังหวัดนครราชสีมา พบว่า ค่าเฉลี่ยภายหลังจากการรับความรู้จากสื่อเกมส์ของเด็กใน กรุงเทพมหานคร และจังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความแตกต่างกัน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 27 แสดงความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยในระดับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก จากสื่อเกมส์ระหว่างเด็กนักเรียนที่มีภูมิลำเนาในเขตกรุงเทพมหานครและจังหวัด เชียงใหม่

ภูมิลำเนา	จำนวนเด็กนักเรียน	ค่าคะแนนเฉลี่ย	SD	DF	ค่า t.
กรุงเทพมหานคร	25	7.9200	2.490	48	3.291***
เชียงใหม่	25	9.4400	2.752		

***P< .001

จากตารางที่ 27 แสดงให้เห็นว่าค่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบ ความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก ระหว่างเด็กนักเรียนที่มีภูมิลำเนาในเขตกรุงเทพมหานคร และ จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ค่าเฉลี่ยภายหลังจากการรับความรู้จากสื่อเกมส์ของเด็กในกรุงเทพมหานคร และจังหวัดเชียงใหม่ มีความแตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .001

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.4 เปรียบเทียบความแตกต่างของตัวแปร เพื่อความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ กับความรู้ในเรื่องกฎหมายแรงงานเด็กจากสื่อหนังสือการ์ตูนและเกมส์

2.4.1 สื่อหนังสือการ์ตูน

ตารางที่ 28 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างเพศกับการมีความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก หลังจากรับความรู้ด้วยสื่อหนังสือการ์ตูน

เพศ	ความรู้			รวม
	ชั้นต่ำ	ปานกลาง	ชั้นสูง	
ชาย	26	17	16	59
หญิง	12	18	11	41
รวม	38	35	27	100

$$\chi^2 = 2.45$$

จากตารางที่ 28 แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างเพศกับการเปลี่ยนแปลงความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็กหลังจากรับสื่อหนังสือการ์ตูน พบว่า ไม่มีความแตกต่างกันระหว่างเพศในด้านการเปลี่ยนแปลงความรู้เรื่องดังกล่าว

ตารางที่ 29 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างระดับอายุที่ต่างกันกับการมีความรู้เรื่องกฎหมาย
แรงงานเด็ก หลังจากรับสื่อหนังสือการ์ตูน

ระดับอายุ	ความรู้			รวม
	ชั้นต่ำ	ปานกลาง	ชั้นสูง	
11-13 ปี	24	18	7	48
14-16 ปี	9	10	13	30
17-20 ปี	6	8	7	21
รวม	37	36	27	100

$$\chi^2 = 9.41$$

จากตารางที่ 29 แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างระดับอายุกับการเปลี่ยนแปลงความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก หลังจากรับสื่อหนังสือการ์ตูน พบว่า ไม่มีความแตกต่างกันระหว่างอายุในด้านการมีความรู้เรื่องดังกล่าว

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 30 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างระดับการศึกษาที่ต่างกันกับการมีความรู้เรื่อง
กฎหมายแรงงานเด็กหลังจากรับสื่อหนังสือการ์ตูน

ระดับการศึกษา	ความรู้			รวม
	ชั้นต่ำ	ปานกลาง	ชั้นสูง	
ประถมศึกษา	23	15	5	43
มัธยมศึกษา	14	20	22	56
รวม	37	35	27	99

$$*x^2 = 11.80$$

จากตารางที่ 30 แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างระดับการศึกษากับ
การเปลี่ยนแปลงความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก หลังจากรับสื่อหนังสือการ์ตูน พบว่า มีความ
แตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ศูนย์วิทยุทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.4.2 สื่อเกมส์

ตารางที่ 31 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างเพศกับการมีความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก
หลังจากรับสื่อเกมส์

เพศ	ความรู้			รวม
	ชั้นต่ำ	ปานกลาง	ชั้นสูง	
ชาย	3	20	22	45
หญิง	3	16	36	55

$$\chi^2 = 2.82$$

จากตารางที่ 31 แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างเพศกับการเปลี่ยนแปลงความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก หลังจากรับสื่อเกมส์ พบว่า ไม่มีความแตกต่างระหว่างเพศ ในด้านความรู้เรื่องดังกล่าว

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 32 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างระดับอายุที่ต่างกันกับการมีความรู้เรื่องกฎหมาย
แรงงานเด็ก หลังจากรับสื่อเกมส์

ระดับอายุ	ความรู้			รวม
	ขั้นต่ำ	ปานกลาง	ขั้นสูง	
11-13 ปี	2	15	24	41
14-16 ปี	1	10	17	28
19-20 ปี	3	11	17	31
รวม	6	36	58	100

$$\chi^2 = 1.17$$

จากตารางที่ 32 แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างระดับอายุกับการเปลี่ยนแปลงความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก หลังจากรับสื่อเกมส์ พบว่า ไม่มีความแตกต่างระหว่างอายุ ในด้านความรู้ในเรื่องดังกล่าว

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 33 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างระดับการศึกษาที่ต่างกันกับการมีความรู้เรื่อง
กฎหมายแรงงานเด็กหลังจากรับสื่อเกมส์

ระดับการศึกษา	ความรู้			รวม
	ชั้นต่ำ	ปานกลาง	ชั้นสูง	
ประถมศึกษา	2	9	12	23
มัธยมศึกษา	4	27	46	77
รวม	6	36	58	100

$$\chi^2 = .59$$

จากตารางที่ 33 แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างระดับการศึกษา
กับการเปลี่ยนแปลงความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก หลังจากรับสื่อเกมส์ พบว่า ไม่มีความแตกต่าง
กันระหว่างระดับการศึกษา ในด้านความรู้ในเรื่องดังกล่าว

ศูนย์วิจัยทั่วไป
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 3

ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อหนังสือการ์ตูนและเกมส์

3.1 สื่อหนังสือการ์ตูนเรื่องบุญมา

ตารางที่ 34 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสื่อหนังสือการ์ตูนในด้านความชอบหรือไม่ชอบสื่อที่ตนได้รับ

ความคิดเห็น	จำนวน	ร้อยละ
ชอบ	93	93.0
ไม่ชอบ	7	7.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 34 แสดงถึงร้อยละของเด็กนักเรียนที่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อหนังสือการ์ตูนในด้านความชอบหรือไม่ชอบ พบว่า เด็กนักเรียนจำนวน 93 คน (ถึงร้อยละ 93.0) ตอบว่าชอบสื่อที่ตนได้รับนี้ และเด็กนักเรียนจำนวน 7 คน (ร้อยละ 7.0) ตอบว่าไม่ชอบสื่อที่ตนได้รับ

ตารางที่ 35 แสดงร้อยละของเหตุผลของเด็กนักเรียนที่ชอบหนังสือการ์ตูนเรื่องบุญมา

เหตุผล	จำนวน	ร้อยละ
1. ให้สาระความรู้	46	46.0
2. ให้ข้อคิด	15	15.0
3. ให้คติเตือนใจ	7	7.0
4. สนุก	23	23.0
5. ให้ข้อคิดในการปฏิบัติ	1	1.0
6. สะท้อนสังคม	1	1.0
รวม	90	90.0

จากตารางที่ 35 แสดงถึงเหตุผลของเด็กนักเรียนที่ชอบหนังสือการ์ตูนเรื่องบุญมา ซึ่งมีดังนี้คือ ร้อยละ 46.0 ให้เหตุผลว่าเป็นสื่อที่ให้สาระความรู้ ร้อยละ 15.0 ให้เหตุผลว่าเป็นสื่อที่ให้ข้อคิด ร้อยละ 7.0 ให้เหตุผลว่าเป็นสื่อที่ให้คติเตือนใจ ร้อยละ 23.0 ให้เหตุผลว่าเป็นสื่อที่สนุกให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ร้อยละ 1.0 ให้เหตุผลว่า ให้ข้อคิดในการปฏิบัติ และ สะท้อนสังคม และร้อยละ 7.0 ไม่ให้เหตุผลในความชอบของตน

สำหรับเหตุผลของเด็กนักเรียนที่ไม่ชอบหนังสือการ์ตูนเรื่องบุญมาจำนวนร้อยละ 7.0 นั้นได้ให้เหตุผลในความไม่ชอบไว้ดังนี้ คือ ไม่สนุก ตัวหนังสือมากเกินไป ไม่ต้องการเห็นภาพของเด็กที่ต้องทนทุกข์ทรมาน

ตารางที่ 36 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับความชอบหรือไม่ชอบภาพของสื่อหนังสือการ์ตูน.

ชอบ/ไม่ชอบ ภาพ	จำนวน	ร้อยละ
ชอบ	85	85.0
ไม่ชอบ	14	14.0
ไม่ตอบ	1	1.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 36 แสดงถึงจำนวนร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสื่อหนังสือการ์ตูนในด้านความชอบหรือไม่ชอบภาพของสื่อหนังสือการ์ตูนที่ตนได้รับ พบว่า จำนวน 85 คน (ร้อยละ 85.0) ตอบว่าชอบภาพของสื่อหนังสือการ์ตูนและจำนวน 14 คน (ร้อยละ 14.0) ตอบว่าไม่ชอบภาพของสื่อหนังสือการ์ตูนและร้อยละ 1.0 ไม่ตอบ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 37 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับความชอบหรือไม่ชอบสีของ
 สีสันหนังสือการ์ตูน

ชอบ/ไม่ชอบ สี	จำนวน	ร้อยละ
ชอบ	75	75.0
ไม่ชอบ	24	24.0
ไม่ตอบ	1	1.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 37 แสดงถึงจำนวนร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสีสันหนังสือการ์ตูน
 ในด้านความชอบหรือไม่ชอบสีของสีสันหนังสือการ์ตูนที่ตนได้รับ พบว่า จำนวน 75 คน (ร้อยละ
 75.0) ตอบว่า ชอบสีของสีสันหนังสือการ์ตูน จำนวน 24 คน (ร้อยละ 24.0) ตอบว่าไม่ชอบสี
 ของสีสันหนังสือการ์ตูน และร้อยละ 1.0 ไม่ให้คำตอบ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 38 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับความชอบหรือไม่ชอบ
ขนาดและรูปเล่มของหนังสือการ์ตูน

ขนาดและรูปเล่ม	จำนวน	ร้อยละ
ชอบ	95	95.0
ไม่ชอบ	5	5.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 38 แสดงถึงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับหนังสือการ์ตูนในด้าน
ความชอบหรือไม่ชอบขนาดและรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนที่ตนได้รับ พบว่า จำนวน 95 คน
(ร้อยละ 95.0) ตอบว่า ชอบขนาดและรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนจำนวน 5 คน (ร้อยละ 5.0)
ตอบว่า ไม่ชอบขนาดและรูปเล่มของหนังสือการ์ตูน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 39 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะตัวหนังสือในสื่
หนังสือการ์ตูนเรื่องบุญมา

ลักษณะตัวหนังสือ	จำนวน	ร้อยละ
อ่านง่าย	88	88.0
อ่านยาก	12	12.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 39 แสดงถึงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสื่หนังสือการ์ตูนในด้าน
ลักษณะของตัวหนังสือ ของสื่หนังสือการ์ตูนที่ตนได้รับ พบว่า จำนวน 88 คน (ร้อยละ 88.0)
ตอบว่า ลักษณะตัวหนังสือของสื่ อ่านง่าย จำนวน 12 คน (ร้อยละ 12.0) ตอบว่า ลักษณะตัว
หนังสือของสื่อ่านยาก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 40 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนในด้านความเข้าใจเนื้อเรื่องของสื่อหนังสือการ์ตูน เรื่องบุญมา

ความเข้าใจเนื้อเรื่อง	จำนวน	ร้อยละ
เข้าใจเนื้อเรื่องเล็กน้อย	12	11.0
เข้าใจเนื้อเรื่องพอสมควร	3	3.0
เข้าใจเนื้อเรื่องทั้งหมด	85	85.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 40 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียน ในด้านความเข้าใจเนื้อเรื่องของสื่อหนังสือการ์ตูนเรื่องบุญมา พบว่า จำนวน 12 คน (ร้อยละ 12.0) ตอบว่า เข้าใจเนื้อเรื่องเพียงเล็กน้อย จำนวน 3 คน (ร้อยละ 3.0) ตอบว่าเข้าใจเนื้อเรื่องพอสมควร และจำนวน 85 คน (ร้อยละ 85.0) ตอบว่า เข้าใจเนื้อเรื่องทั้งหมด

ความคิดเห็นในด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับสื่อของเด็กนักเรียนที่รับสื่อหนังสือการ์ตูน พบว่า

1. เด็กนักเรียนมีความคิดเห็นว่า ตอนหรือหน้าที่ควรมีการแก้ไขมีดังนี้คือ ควรอธิบายคำว่า เงินรายปี อธิบายบทนำของเรื่องให้ชัดเจนกว่าที่เป็นอยู่ในสื่อวาดรูปผิดความจริง สื่อมีคำพูดมากเกินไป ควรแก้ไขตัวหนังสือในหน้าที่ 16-17
2. เด็กนักเรียนมีความคิดเห็นว่าตอนหรือหน้าที่อ่านแล้วไม่ชัดเจนและไม่เข้าใจคือ คำอธิบายเกี่ยวกับกฎหมาย
3. เด็กนักเรียนมีความคิดเห็นว่า อยากให้บุคคลต่อไปนี้ได้รับสื่อบ้าง คือ พ่อแม่ พี่น้อง เพื่อน เด็ก ๆ บริษัทจัดหางาน และผู้ประกอบการเด็กทั้งหลาย

4. เด็กนักเรียนมีความคิดเห็นว่าเป็นสิ่งที่ตนจะทำเมื่อได้รับสื่อคือนำไปให้คนอื่น ๆ อ่านเพื่อเป็นความรู้ นำไปเก็บไว้อ่านเป็นแนวทางปฏิบัติ
5. ลักษณะของสื่อที่เด็กนักเรียนต้องการคือ มีสีสันสวยงามเหมือนจริง

3.2 สื่อเกมส์ทดลองเต่าโตบนไค

ตารางที่ 41 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสื่อเกมส์ในด้านความชอบหรือไม่ชอบสื่อที่ตนได้รับ

ความคิดเห็น	จำนวน	ร้อยละ
ชอบ	95	95.0
ไม่ชอบ	5	5.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 41 แสดงถึงร้อยละของเด็กนักเรียนที่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อเกมส์ในด้านความชอบหรือไม่ชอบ พบว่า เด็กนักเรียนจำนวน 95 คน (ร้อยละ 95.0) ตอบว่าชอบสื่อเกมส์ที่ตนได้รับ และเด็กนักเรียนจำนวน 5 คน (ร้อยละ 5.0) ตอบว่าไม่ชอบ

ตารางที่ 42 แสดงร้อยละของเหตุผลของเด็กนักเรียนที่ชอบเล่นเกม

เหตุผล	จำนวน	ร้อยละ
ให้ความรู้	25	25.0
ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	23	23.0
ให้ทั้งความรู้และความสนุก	36	36.0
ได้คิดเตือนใจ	2	2.0
มีภาพที่มีสีสัน สวยงาม	4	4.0
อื่น ๆ	5	5.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 42 แสดงถึงร้อยละของเหตุผลของเด็กนักเรียนที่ชอบเล่นเกมซึ่งได้พบว่าเด็กนักเรียนจำนวน 25 คน (ร้อยละ 25.0) ตอบว่า ชอบเพราะได้รับความรู้จากสื่อ จำนวน 23 คน (ร้อยละ 23.0) ตอบว่าได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน จำนวน 36 คน (ร้อยละ 36.0) ตอบว่าได้รับทั้งความรู้และความสนุก จำนวน 2 คน (ร้อยละ 2.0) ตอบว่าได้คิดเตือนใจจากการเล่นเกม และจำนวน 4 คน (ร้อยละ 4.0) ตอบว่าชอบเพราะสื่อมีภาพสวยงาม สำหรับเหตุผลอื่น ๆ ที่เด็กนักเรียนตอบมาในจำนวนร้อยละ 1.0 ได้แก่ ทำให้รู้จักสังคมมากขึ้น ให้คิดสอนใจ และสื่อมีสีสันสวย

สำหรับเหตุผลความไม่ชอบของเด็กนักเรียนในจำนวนร้อยละ 5.0 นั้น ให้เหตุผลว่า เพราะสื่อมีความง่ายเกินไป ไม่สนุก และเล่นไม่ได้

ตารางที่ 43 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับความชอบหรือไม่ชอบภาพของสื่อเกมส์

ชอบ/ไม่ชอบภาพ	จำนวน	ร้อยละ
ชอบ	96	96.0
ไม่ชอบ	4	4.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 43 แสดงถึงจำนวนร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสื่อเกมส์ในด้านความชอบหรือไม่ชอบภาพของสื่อเกมส์ ที่ตนได้รับ พบว่าจำนวน 96 (ร้อยละ 96.0) ตอบว่าชอบภาพของสื่อเกมส์ และจำนวน 4 คน (ร้อยละ 4.0) ตอบว่า ไม่ชอบภาพของสื่อเกมส์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 44 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับความชอบหรือไม่ชอบสีของเสื้อเกมส์

ชอบ/ไม่ชอบสี	จำนวน	ร้อยละ
ชอบ	96	96.0
ไม่ชอบ	4	4.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 44 แสดงถึงจำนวนร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับเสื้อเกมส์ในด้านความชอบหรือไม่ชอบสีของเสื้อเกมส์ที่ตนได้รับ พบว่า จำนวน 96 คน (ร้อยละ 96.0) ตอบว่าชอบสีของเสื้อเกมส์ จำนวน 4 คน (ร้อยละ 4.0) ตอบว่าไม่ชอบสีของเสื้อเกมส์

ศูนย์วิทยพัชกร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 45 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับความชอบหรือไม่ชอบขนาดของเกมส์

ขนาด	จำนวน	ร้อยละ
ชอบ	90	90.0
ไม่ชอบ	10	10.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 45 แสดงถึงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสื่อเกมส์ในด้านความชอบหรือไม่ชอบขนาดของสื่อเกมส์ที่ตนได้รับ พบว่า จำนวน 90 คน (ร้อยละ 90.0) ตอบว่า ชอบขนาดของเกมส์ จำนวน 10 คน (ร้อยละ 10.0) ตอบว่าไม่ชอบขนาดของเกมส์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 46 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะตัวหนังสือของสื่อเกมส์

ลักษณะตัวหนังสือ	จำนวน	ร้อยละ
อ่านง่าย	100	100
อ่านยาก	0	0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 46 แสดงถึงร้อยละของเด็กนักเรียนที่รับสื่อเกมส์ในด้านลักษณะของตัวหนังสือของสื่อเกมส์ที่ตนได้รับ พบว่า จำนวน 100 คน (ร้อยละ 100) ตอบว่า ลักษณะตัวหนังสือในสื่อเกมส์นั้นอ่านง่าย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 47 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนในด้านความเข้าใจเนื้อเรื่องของสื่อเกมส์

ความเข้าใจเนื้อเรื่อง	จำนวน	ร้อยละ
เข้าใจเนื้อเรื่องเล็กน้อย	16	16.0
เข้าใจเนื้อเรื่องพอสมควร	5	5.0
เข้าใจเนื้อเรื่องทั้งหมด	77	77.0
รวม	98	98.0

จากตารางที่ 47 แสดงร้อยละของเด็กนักเรียนในด้านความเข้าใจเนื้อเรื่องของสื่อเกมส์ พบว่า จำนวน 16 คน (ร้อยละ 16.0) ตอบว่า เข้าใจเนื้อเรื่องเล็กน้อย จำนวน 5 คน (ร้อยละ 5.0) ตอบว่า เข้าใจเนื้อเรื่องพอสมควร จำนวน 77 คน (ร้อยละ 77.0) ตอบว่า เข้าใจเนื้อเรื่องทั้งหมด และไม่ตอบ 2 คน

ความคิดเห็นในด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับสื่อของเด็กนักเรียนที่รับสื่อเกมส์พบว่า

1. เด็กนักเรียนมีความคิดเห็นที่ตอนหรือสิ่งที่ควรแก้ไขในสื่อเกมส์คือ ขนาดของเกมส์ ภาพวาด และควรอธิบายในแต่ละขั้นตอนให้ชัดเจนกว่านี้
2. เด็กนักเรียนมีความคิดเห็นที่ตอนหรือสิ่งที่อ่านแล้วไม่เข้าใจ ไม่ชัดเจนคือ ควรมีการอธิบายเกี่ยวกับกฎหมายอาทิเช่น คำว่า "ทำงานล่วงเวลา" เป็นต้น
3. เด็กนักเรียนมีความคิดเห็นที่อยากให้บุคคลต่อไปได้รับสื่อบ้าง คือ พ่อแม่ พี่ น้อง เพื่อน นายจ้าง-ลูกจ้าง ครู เด็กยากจนหรือผู้ใช้แรงงาน
4. เด็กนักเรียนมีความคิดเห็นที่สิ่งที่ตนจะทำเมื่อได้รับสื่อเกมส์คือ นำไปให้คนอื่น ๆ เล่นเพื่อเป็นการให้ความรู้ และนำไปเก็บไว้เล่นที่บ้าน
5. ลักษณะสื่อที่เด็กนักเรียนต้องการคือ สื่อที่มีสีสันสวยงามมีขนาดกระทัดรัด

ตารางที่ 48 แสดงสื่อต่าง ๆ ที่เด็กนักเรียนต้องการในการรับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก

สื่อ	จำนวน	ร้อยละ
โทรทัศน์	68	68.0
วิทยุ	34	34.0
เกมส์	36	36.0
หนังสือการ์ตูน	32	32.0
เสียงตามสาย	4	4.0
โปสเตอร์	26	26.0

จากตารางที่ 48 แสดงถึงจำนวนร้อยละของเด็กนักเรียนที่ต้องการได้รับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็กจากสื่อต่าง ๆ พบว่า สื่อโทรทัศน์มีจำนวน 68 คน (ร้อยละ 68.0) สื่อวิทยุมีจำนวน 34 คน (ร้อยละ 34.0) สื่อเกมส์มีจำนวน 36 คน (ร้อยละ 36.0) สื่อหนังสือการ์ตูน มีจำนวน 32 คน (ร้อยละ 32.0) สื่อเสียงตามสาย มีจำนวน 4 คน (ร้อยละ 4.0) สื่อโปสเตอร์ มีจำนวน 26 คน (ร้อยละ 26.0)

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย