

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภูมิปัญญาชาวบ้านหรือภูมิปัญญาท้องถิ่น ถือเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ของคนทั้งทางสังคมและเศรษฐกิจ เนื่องจากเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากความรอบรู้ประสบการณ์แนวคิดที่สังคมหรือชุมชนได้ถ่ายทอดสืบสานต่อกันมา ด้วยคนไทยแต่โบราณมีภูมิปัญญาที่เกิดขึ้นในท้องถิ่น เพื่อการดำรงชีวิตอย่างสุขกาย สบายใจ โดยเฉพาะภูมิปัญญาด้านปัจจัยพื้นฐานแห่งการดำรงชีพประกอบด้วยความสามารถในการแสวงหาอาหาร การปลูกสร้าง ที่อยู่อาศัย การคิดค้นประดิษฐ์สิ่งทอเพื่อการนุ่งห่ม และความรู้ในการบำบัดรักษา โรคภัยไข้เจ็บ ซึ่งช่วยให้สังคมไทยดำรงอยู่ได้อย่างสงบสุขจนถึงปัจจุบัน จากการทำกรผลิตเพื่อยังชีพต่อมาจึงมีการผลิตเพื่อการจำหน่ายซึ่งการที่คนไทยช่างคิดและรู้จักประยุกต์ใช้นั้นเองจึงก่อให้เกิดการผลิตสินค้าที่มาจาก การผสมผสานภูมิปัญญาในท้องถิ่นของตนออกมาจำหน่าย โดยอาจจะมีรูปแบบคล้ายกันหรือแตกต่างกันไปตามแต่วัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้น (ทวีป สิริริศมี, 2549, บทนำ) อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรม เทคโนโลยีท้องถิ่น และเป็นการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่สืบไป

ภูมิปัญญาจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งในการพัฒนาชุมชนไทย การพัฒนาโดยอาศัยภูมิปัญญาไทย เคารพภูมิปัญญา ปราชญ์ท้องถิ่นรวมถึงเรื่องราวในอดีตจะต้องทำให้สิ่งต่างๆ เหล่านี้ปรากฏเด่นชัดขึ้นมา ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของการพัฒนาชุมชน เพราะการพัฒนาคือทำให้คนมีความสามารถและเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง การพัฒนาไม่ใช่การเข้าไปอ้อม การจูงการล่อหลอก ถ้าหากคิดว่าการพัฒนาเหมือนกับการสอนเด็กก้าวเดินออกไป ต้องช่วยให้ก้าวเดินได้ด้วยตนเองอย่างมั่นใจ (ปฐม นิคมนานนท์, 2535, หน้า 23)

ในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษาแต่ละแห่งล้วนแล้วแต่มีการนำเอาภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามาบูรณาการในแต่ละวิชาเนื่องจาก พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2553 มาตรา 23 กล่าวว่า การจัดการศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัยต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่องความรู้เกี่ยวกับตนเอง ศาสนา

ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทยและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญามาตรา 27 ระบุว่า คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดหลักสูตรที่เป็นส่วนของท้องถิ่น 30% มาตรา 29 ระบุว่า ให้สถานศึกษาร่วมกับบุคคล ครอบครัวยุวมชน องค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชนเพื่อให้ชุมชนมีการจัดการศึกษาอบรม มีการแสวงหาความรู้ของข้อมูลข่าวสาร และรู้จักเลือกสรรภูมิปัญญา และวิทยาการต่างๆ มาตรา 57 ระบุว่า ให้หน่วยงานทางการศึกษานำความรู้ ความชำนาญประสบการณ์และภูมิปัญญาไทยให้มากขึ้นเมื่อประเทศไทยได้รับอิทธิพลในการรับหลักสูตรจากประเทศตะวันตกมาใช้ได้ส่งผลให้การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นเหลืออยู่น้อยมากอาจทำให้สิ่งที่ดีมีคุณค่าของไทยถูกกลืนและสูญหายไปมากที่สุด เพื่อให้ภูมิปัญญาท้องถิ่นคงอยู่คู่คนไทยตลอดไปจึงสมควรอย่างยิ่งที่จะได้นำเอาภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (ข้าราชการครู, 2543, หน้า 17 อ้างถึงใน วิไลคดา ชัยเดช, 2551, บทนำ)

การเรียนการสอนในปัจจุบันนอกจากให้ความสำคัญกับภูมิปัญญาท้องถิ่นแล้ว เรื่องเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่เป็นสิ่งที่ต้องการให้พัฒนาเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2553 มาตรา 64 ระบุว่ารัฐต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการผลิตและพัฒนาแบบเรียน ตำรา หนังสือทางวิชาการ สื่อสิ่งพิมพ์อื่น วัสดุอุปกรณ์และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาอื่น โดยเร่งรัดพัฒนาขีดความสามารถในการผลิตจัดให้มีเงินสนับสนุนการผลิตและการให้แรงจูงใจแก่ผู้ผลิตและพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาทั้งนี้โดยเปิดให้มีการแข่งขันโดยเสรีอย่างเป็นธรรม มาตรา 65 ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิตและผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเพื่อให้มีความรู้ ความสามารถและทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพและประสิทธิภาพ มาตรา 66 เด็กไทยมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่สามารถทำได้เพื่อให้มีทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มาตรา 67 รัฐต้องส่งเสริมให้มีการวิจัยและพัฒนาการผลิตและการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา รวมทั้งการติดตาม ตรวจสอบและประเมินผลการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเพื่อให้เกิดการใช้ที่คุ้มค่าและเหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้ของคนไทย

จะเห็นได้ว่าพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2553 ให้การจัดการศึกษาเน้นในเรื่องการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาโดยเน้นรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student centered learning) ครอบคลุมการศึกษาทั้งในระบบ นอก ระบบและตามอัธยาศัย เป็นการขยายโอกาส และสร้างความเท่าเทียมกัน อีกทั้งมีการพัฒนา

หลักสูตร และเนื้อหาที่มีคุณภาพเหมาะสมกับท้องถิ่นด้วยเหตุที่เทคโนโลยีสารสนเทศมีความสำคัญอันเนื่องมาจากมีความเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตและวิถีชีวิตของประชาชน จึงเป็นตัวจักรสำคัญในการสร้างความเจริญให้กับสังคม เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารช่วยให้โรงเรียนและครูผู้เรียนที่อยู่ห่างไกลสามารถเข้าถึงบทเรียน ข้อมูลข่าวสารได้เท่าเทียมกับโรงเรียนและครูผู้เรียนในเมือง หรือการเรียนแบบออนไลน์ (e-Learning) ในระบบการศึกษานอกโรงเรียนเป็นต้น การพัฒนาการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนผ่านระบบออนไลน์ การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน โดยอาศัยเครือข่ายคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีมัลติมีเดียสร้างเนื้อหาผ่านระบบดิจิทัล หรือระบบออนไลน์ซึ่งจะทำให้สามารถเข้าถึงเนื้อหาและเข้าใจได้ง่ายขึ้น รวมทั้งเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้เป็นต้น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2551, หน้า 89-90)

อีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) ได้รับการกล่าวถึงอย่างแพร่หลายเป็นการเรียนการสอนที่รวมถึงการถ่ายทอดเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนการวัดและประเมินผลผ่านตัวอักษร ภาพนิ่ง ผสมผสานกับการใช้ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ และเสียง โดยอาศัยเทคโนโลยีของเว็บในการถ่ายทอด ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณภาพในการเรียนรู้ จึงมีความสำคัญเนื่องจากการทดแทนเนื้อหาในชั้นเรียนผ่านรูปแบบการนำเสนอที่มีประสิทธิภาพด้วยการออกแบบตามหลักการเรียนรู้ หลักการออกแบบ อันจะส่งผลต่อประสิทธิผลทางการเรียนต่อไป (จิตวีร์ (มันสกุล) คล้ายสังข์, 2555, หน้า 1) การนำระบบการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) มาใช้สำหรับการเรียนการสอนประโยชน์ย่อมเกิดกับผู้เกี่ยวข้อง ทุกฝ่าย อาทิ ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกเวลา เลือกบททวนหรือเรียนซ้ำในบทเรียนที่สนใจได้ตามต้องการ หากความรู้เพิ่มเติมได้กว้างไกล การเรียนไม่น่าเบื่อ สามารถสื่อสารตอบโต้กันได้ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ทั้งสามารถทำการทดสอบและประเมินผลการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองเป็นต้นสำหรับผู้สอนก็ได้รับประโยชน์สามารถออกแบบการสอนได้ตลอด 24 ชั่วโมงทุกวันสามารถสร้างบทเรียนหรือปรับปรุงบทเรียนการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งได้ตลอดเวลา มีเวลาสำหรับการศึกษาค้นคว้า ลดเวลาในการตรวจข้อสอบ สามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนได้ตลอดเวลาทั้งสามารถติดตามพฤติกรรม การเรียนของผู้เรียนได้โดยละเอียด ทุกขั้นตอนตั้งแต่เริ่มเรียนจนกระทั่งสอบ/ประเมินผล สามารถแสดงข้อมูล วัน เวลา และระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละกิจกรรมการเรียนตามที่กำหนดไว้ได้ สำหรับผู้ดูแลระบบ สามารถกำหนดโครงสร้างและหลักสูตรภายใต้กฎเกณฑ์ตามมาตรฐานของแต่ละสถาบันได้ตามต้องการ สามารถจัดการข้อมูลพื้นฐานต่างๆ และมีอิสระในการกำหนดสิทธิของผู้สอนและผู้เรียนได้ตามความเหมาะสม สามารถสื่อสารกับผู้สอนและผู้เรียนได้ตรงกลุ่มเป้าหมาย ทั้งสามารถรองรับรูปแบบการให้บริการการศึกษาในทุกระดับ ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาในระบบ นอก

ระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยตลอดจนการอบรมสัมมนา สิ่งสำคัญที่สถานศึกษาจะได้รับคือ การประหยัดงบประมาณใช้จ่ายด้านอาคารสถานที่และสามารถรองรับผู้เรียนได้ไม่จำกัดจำนวน สามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์ได้เต็มที่ทั้งจะเป็นรูปแบบให้ผู้เรียนนำไปประยุกต์ใช้กับ ธุรกิจหรือในชีวิตประจำวันต่อไป ซึ่งจะมีความสอดคล้องเหมาะสมกับการเป็นอยู่ในยุคดิจิทัลที่ แท้จริง (ค่านาย บัดชา, 2547 อ้างถึงใน กนกพร ฉันทนารุ่งศักดิ์, 2553, บทนำ) และสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ชัดติยา น้ายาทอง (2552, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาบทเรียน e-Learning วิชา สถิติธุรกิจ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี หลังการ ใช้บทเรียน e-Learning สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แจ่ม แก่นสำโรง (2553, หน้า 79) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) และวิธีการสอนแบบปกติพบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) สูงกว่า วิธีการสอนแบบปกติ สอดคล้องกับ ศิริบุรณ์ สีทา (2553, บทคัดย่อ) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) และวิธีการสอนแบบปกติได้สรุปการวิจัยว่าผลสัมฤทธิ์การสะกดคำของนักเรียนที่ เรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบปกติอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับ ชูชาติ เดชพันธ์ (2553, หน้า 53) ได้ศึกษางานวิจัย เกี่ยวกับการพัฒนาประสิทธิภาพบทเรียนออนไลน์ตามเกณฑ์ 75/75 เรื่องการวางแผนงานก่อสร้าง ด้วยโปรแกรม Moodle ซึ่งพบว่า บทเรียนออนไลน์เรื่องการวางแผนงานก่อสร้างมีประสิทธิภาพ สามารถตอบสนองความต้องการของนักศึกษาในการจัดการเรียนการสอนในระดับดีและ ผลการวิจัยของ เอี่ยมฟ้า นาคโต และอัครวุฒิ จินดานุรักษ์ (2555, บทคัดย่อ) เรื่องการพัฒนา บทเรียน e-Learning พื้นฐานคณิตศาสตร์ ซึ่งการวิจัยพบว่า ความรู้พื้นฐานคณิตศาสตร์หลังใช้ บทเรียน e-Learning พื้นฐานคณิตศาสตร์สูงกว่าก่อนใช้บทเรียน e-Learning พื้นฐานคณิตศาสตร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01สรุปจะเห็นว่าการใช้บทเรียน e-Learning ทำให้ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสูง ตอบสนองความต้องการในการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนได้ดี

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เรื่องผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวันโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อเป็นการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้ และสืบทอดต่อไป จึง จำเป็นอย่างยิ่งที่จะมีการจัดทำสื่อเพื่อส่งเสริม และพัฒนา เนื้อหาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือ ภูมิปัญญาชาวบ้านที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนมีความน่าสนใจเพื่อให้ครูผู้สอนนำไปใช้เป็นสื่อ

เสริมความรู้เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นแก่นักเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองสามารถนำความรู้มาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

### คำถามของการวิจัย

1. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติหรือไม่
3. นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจระดับใด

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

### สมมติฐานของการวิจัย

1. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

## ขอบเขตของการวิจัย

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนในกลุ่มไตรรัตน์สัมพันธ์ ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานีเขต 2 ซึ่งมีอยู่ 11 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดโพศพผลเจริญ โรงเรียนวัดประยูรธรรมาราม โรงเรียนสหราษฎร์บำรุง โรงเรียนวัดเกตุประภา โรงเรียนวัดปัญญาทายิกาวาส โรงเรียนวัดกลางคลองสี่ โรงเรียนวัดคลองชัน โรงเรียนวัดลาดสนุ่น โรงเรียนวัดประชุมราษฎร์ โรงเรียนวัดแจ้งลำหิน โรงเรียนชุมชนเลิศพินิจพิทยาคม

กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดคลองชัน อ.ลำลูกกา จ.ปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 2 ห้องมีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 66 คน ด้วยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) จากกลุ่มโรงเรียนไตรรัตน์สัมพันธ์ และจับสลากเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้อง จำนวน 33 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น กับกลุ่มควบคุม 1 ห้อง จำนวน 33 คน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งนักเรียนแต่ละห้องมีผลการเรียนไม่ต่างกัน เนื่องจากทางโรงเรียนได้จัดนักเรียนในแต่ละห้อง โดยผลผลการเรียนสูงปานกลาง อ่อน เรียนรวมกัน

### 2. ระยะเวลาในการดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองเก็บรวบรวมข้อมูลอยู่ในระหว่างภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ใช้ระยะเวลาในการทดลองสอนทั้งหมดกลุ่มละ 16 ชั่วโมง ทดสอบก่อนเรียน (pre-test) 1 ชั่วโมง ดำเนินการทดลองโดยแบ่งเป็นสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 7 สัปดาห์ และทดสอบหลังเรียน (post-test) 1 ชั่วโมง

### 3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการสร้างอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดคลองชัน ประกอบด้วย 3 หน่วยการเรียนรู้ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ผลกระทบจากเศษวัสดุ

เรื่องที่ 1 เปเปอร์มาเช่

เรื่องที่ 2 จานรองแก้ว

เรื่องที่ 3 ตะกร้าพลาสติก

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ผลกระทบจากผักตบชวา

เรื่องที่ 1 การทำที่ใส่ดินสอ

เรื่องที่ 2 การทำตะกร้าเอนกประสงค์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ผลกระทบจากน้ำหมักชีวภาพ

เรื่องที่ 1 การทำน้ำหมัก

เรื่องที่ 2 การทำแชมพูชีวภาพ

### 4. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

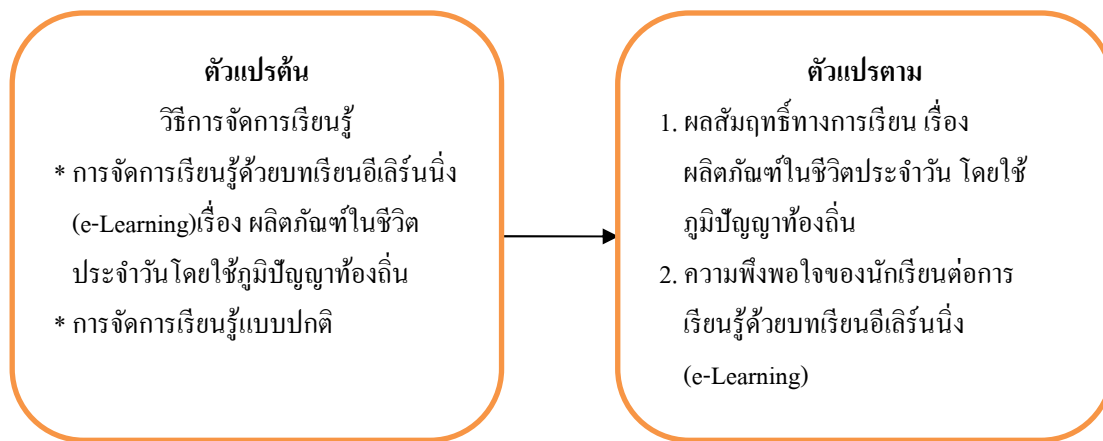
4.1 ตัวแปรต้น ได้แก่วิธีการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมี 2 วิธีคือ การจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning)

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และได้ยึดหลักการพัฒนามาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตามแนวคิดของ ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2546, หน้า 121-125) โดยมีขั้นตอนคือ 1) กำหนดเป้าหมายในการพัฒนามาบทเรียน 2) วิเคราะห์เนื้อหา 3) การเขียนสคริปต์ดำเนินเรื่อง 4) การเตรียมข้อมูลสำหรับบัตรเรื่อง (Storyboard) 5) สร้างบทเรียนโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Moodle 6) ทดสอบบทเรียน 7) การทำเอกสารประกอบบทเรียน 8) การจัดเตรียมบทเรียนสำหรับผู้ใ้ 9) การจัดทำคู่มือการใช้บทเรียน โดยตัวแปรอิสระคือการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งและ

การจัดการเรียนรู้แบบปกติ ตัวแปรตามคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียน  
สรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**กรณีปัญหาท้องถิ่น** หมายถึง การถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์และความสามารถ ผสมผสานกับความรู้ใหม่ในด้านต่างๆ การปรับตัวให้เข้ากับวิถีชีวิต สามารถนำมาใช้ประโยชน์และ นำมาใช้ในการดำรงชีวิต สืบต่อกันมาจากอดีตจนถึงปัจจุบันความรู้ ประสบการณ์และความสามารถในด้านการทำผลกระทบในชีวิตประจำวัน เช่น น้ำหมักชีวภาพ การทำแชมพูสระผมชีวภาพ การทำที่ใส่ดินสอ การทำเปเปอร์มาเช่ การทำงานรองแก้ว ซึ่งสืบต่อกันมาจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

**บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์** หมายถึง บทเรียนผ่านเว็บ เรื่องผลกระทบในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีเนื้อหาวิชา แบบฝึกหัด และการทดสอบ จัดทำในรูปแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่ใช้เทคโนโลยีของเว็บในการถ่ายทอดเนื้อหา รวมถึงเทคโนโลยีระบบการจัดการหลักสูตร ในการบริหารจัดการงานสอนด้านต่างๆ โดยผู้เรียนที่เรียนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์สามารถศึกษาเนื้อหาในลักษณะออนไลน์ที่สามารถเรียนรู้ หรือทบทวนได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ โดยมีเนื้อหา 3 หน่วย ดังนี้ 1) ผลกระทบจากเศษวัสดุ 2) ผลกระทบจากผักตบชวา 3) ผลกระทบจากน้ำหมักชีวภาพ

**การจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)** หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนเรียนรู้จากการนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนด้วยบทเรียน



อีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) เรื่องผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีเนื้อหาวิชา แบบฝึกหัด และการทดสอบ จัดทำในรูปแบบ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ นำเสนอเนื้อหาวิชาอาจเป็นทั้งรูปภาพ ตัวหนังสือ ภาพเคลื่อนไหวสามารถถามคำถาม และรับคำตอบจากนักเรียน ตรวจสอบและแสดงผลการเรียนรู้ในรูปแบบของข้อมูลย้อนกลับให้แก่ผู้เรียน และเป็นสื่อการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ผ่านระบบเครือข่าย

**การจัดการเรียนรู้แบบปกติ** หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนด้วยการนำหลักการของการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง ผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรที่สถานศึกษากำหนด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ขั้นตอนคือ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนเป็นการเตรียมความพร้อมและสร้างแรงจูงใจในการเรียนแก่ผู้เรียน 2) ขั้นสอนเป็นการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการบรรยาย การสาธิตและการฝึกปฏิบัติ 3) ขั้นสรุปเป็นการสรุปสาระและองค์ความรู้ที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง ความรู้ความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น หลังเรียนรู้เรื่อง ผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามตารางวิเคราะห์หลักสูตรซึ่งสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวนข้อสอบทั้งหมด 20 ข้อ

**นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5** หมายถึง ผู้เรียนที่กำลังศึกษาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดคลองชัน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานีเขต 2

**ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน** หมายถึง ค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 (E1/E2) ซึ่งมีความหมายดังนี้

80 ตัวแรก (E1) หมายถึง ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่เกิดจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน ได้แก่ การทำแบบฝึกหัด จากบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) โดยคิดเป็นค่าร้อยละไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 (ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้)

80 ตัวหลัง (E2) หมายถึง ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่เกิดจากการทำแบบทดสอบหลังการเรียนบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) โดยคิดเป็นค่าร้อยละไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์การเรียนรู้)

**ความพึงพอใจของนักเรียน** หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบ หรือความรู้สึกในทางที่ดีที่นักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งวัดได้จากแบบวัดความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งลักษณะการประเมินเป็นมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ คือ พึงพอใจมากที่สุด พึงพอใจมาก พึงพอใจปานกลาง พึงพอใจน้อย และพึงพอใจน้อยสุด โดยกำหนดค่าระดับความคิดเห็นแต่ละช่วงคะแนนและความหมาย สำหรับการให้ความหมายของค่าที่วัดมีจำนวนทั้งหมด 13 ข้อ

### **ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1. ได้บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) เรื่อง ผลกระทบในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นสื่อการเรียนการสอนที่เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่นักเรียน
2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี และใช้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนการสอน
3. เป็นแนวทางในการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น และภูมิปัญญาท้องถิ่นสืบไป
4. เป็นแนวทางในการออกแบบ พัฒนา และสร้างนวัตกรรมเรื่องอื่นๆ ต่อไป