

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาตามหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่จัดการศึกษามุ่งเน้นความสำคัญที่ผู้เรียน ส่งเสริมให้ทุกคนมีความสามารถในด้านความรู้ ความคิด คุณธรรมการพัฒนาตนเองได้ และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม รวมถึงความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคมในด้านต่างๆ ซึ่งอยู่บนพื้นฐานการเป็นพลเมืองดีภายใต้การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 1) จากสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในหัวข้อมาตรฐานการเรียนรู้ การศึกษาขั้นพื้นฐาน สาระที่ 2 ระบุว่า

“สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 : ปฏิบัติตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดีตามกฎหมาย ประเพณี วัฒนธรรมดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 2.2 : เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่นศรัทธาและธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข”

เมื่อพิจารณาจากจุดเน้นของหลักสูตรและสาระที่ 2 ของกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จะเห็นว่าผู้เรียนจะต้องเรียนรู้หน้าที่พลเมืองและระบบการปกครอง เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติตนได้ถูกต้องตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข จึงจะนำประเทศชาติไปสู่ความเจริญได้ ฉะนั้นจึงควรเรียนรู้และปลูกฝังตั้งแต่วัยเรียนและการสร้างพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจทางการเมืองนั้นย่อมเป็นภาระหน้าที่ของสถาบันการศึกษาทุกแห่ง ที่จะต้องดำเนินการกับเยาวชนเป็นเบื้องต้น เพราะเยาวชนจะต้องเจริญเติบโตเป็นพลเมืองของประเทศต่อไปในอนาคต การศึกษาจึงเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ทางการเมืองของแต่ละบุคคล เพราะจะทำให้บุคคลได้รับการศึกษาและมีความเข้าใจในบทบาทของรัฐบาล ได้รับข่าวสารทางการเมือง รับทราบความคิดเห็นต่างๆ ทางการเมือง ซึ่งจะเป็นเครื่องสนับสนุนการปกครองในระบอบประชาธิปไตย (ลาวัญย์ วิทยาวุฑฒิกุล, 2533, หน้า 157) และการปลูกฝังประชาธิปไตยก็เป็นงาน

ระยะยาวที่จะต้องเริ่มต้นจากการศึกษาในโรงเรียน ซึ่งจะมีอิทธิพลต่อการศึกษาศึกษาทัศนคติทาง การเมืองของนักเรียนด้วย ฉะนั้นครูซึ่งเป็นบุคคลสำคัญในสถานศึกษาจะต้องทำหน้าที่ใน การปลูกฝังวิถีชีวิตประชาธิปไตยที่ถูกต้องเป็นผู้นำหลักสูตร ซึ่งรัฐบาลกำหนดไว้เป็นแนวทางไปสู่ การปฏิบัติเพื่อก่อให้เกิดผลตามเป้าหมายและความต้องการของประเทศ (สุวิทย์ สุวรรณ, 2516, หน้า 17)

จะเห็นได้ว่าการปกครองระบอบประชาธิปไตย มีรากฐานอยู่ที่พลเมือง ซึ่งอาศัยอยู่ใน ท้องถิ่นต่างๆ ทั่วประเทศ พลเมืองเหล่านี้จะต้องเข้าใจในสิทธิและหน้าที่ของตนเอง ต้องรู้จัก หวงแหนประโยชน์ของตนเอง และต้องรู้จักปกครองตนเอง ดังนั้นจึงต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับ หลักการ ทฤษฎี ที่สำคัญต้องเรียนรู้และปลูกฝังตั้งแต่ยังเป็นเยาวชน เพื่อเป็นพื้นฐานในอนาคต ต่อไป ฉะนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่องการดำเนินชีวิตในสังคมประชาธิปไตย จะต้อง นำเสนอจากง่ายไปหายาก น่าสนใจ เรียนรู้ได้รวดเร็ว จดจำได้นานและสามารถนำมาปรับใช้ได้จริง ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นขั้นเริ่มต้นของระดับมัธยมศึกษา จึงควรจัดกิจกรรมที่ หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการดำเนินชีวิตในสังคมประชาธิปไตย สื่อการเรียน การสอนจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่สามารถช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ เพราะว่าสื่อสามารถช่วยผู้เรียนให้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้โดยใช้เวลาเรียนน้อยลง (สมบูรณ์ สงวนญาติ, 2544, หน้า 44) เรียนรู้ประสบการณ์ที่มีความหมายในรูปแบบต่างๆ เกิดความประทับใจ มั่นใจ และ จดจำได้นาน นอกจากนี้สื่อยังเป็นสิ่งที่มีบทบาทอย่างมากในการจัดการเรียนการสอน (กิดานันท์ มลิทอง, 2541, หน้า 75) เนื่องจากเป็นตัวกลางที่จะช่วยในการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนสามารถเกิดความเข้าใจความหมายในบทเรียนได้ตรงกับ ผู้สอนต้องการ ไม่ว่าจะสื่อนั้นจะอยู่ในรูปแบบใดก็ตาม

สื่อที่สามารถส่งผลต่อการเรียนรู้ได้ดีมาก คือ คอมพิวเตอร์ เพราะคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่ สามารถให้ได้ทั้งภาพและเสียงสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ เป็นอย่างดี และสามารถตอบสนองข้อมูลที่ผู้เรียนข้อนเข้าไปได้ทันที ซึ่งเป็นการช่วยเสริมแรงให้แก่ ผู้เรียน (กิดานันท์ มลิทอง, 2536, หน้า 187) คอมพิวเตอร์ช่วยให้การเรียนมีทั้งประสิทธิภาพและ ประสิทธิภาพ มีประสิทธิภาพในด้านที่สามารถช่วยลดเวลาและค่าใช้จ่าย ส่วนในด้านประสิทธิภาพ ช่วยทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมาย (วารินทร์ รัชมิพรหม, 2531, หน้า 192) และยังช่วยให้บรรลุ วัตถุประสงค์ทางการศึกษาเป็นรายบุคคล โดยผู้เรียนสามารถที่จะศึกษาได้ตามสะดวก จะเรียนได้ เร็วหรือช้าขึ้นอยู่กับความรู้พื้นฐานและความสามารถของผู้เรียนว่าสามารถออกแบบร่วมกับสื่ออื่นๆ ในสภาพสื่อผสม (multimedia) ที่ประกอบด้วย กราฟฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง ที่จะสร้างให้ผู้เรียน

ได้รับประสบการณ์มีส่วนร่วมในกิจกรรมด้วยความกระฉับกระเฉง มีความสนุกสนาน และก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้

การพัฒนาคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน (วิไล องค์กรนะสุข, 2543, หน้า 5) ได้พัฒนาความสามารถในการนำเสนอ ให้ความหมายน่าสนใจเพิ่มขึ้นจากการนำเสนอข้อความและภาพแบบเดิม โดยเพิ่มเทคนิคการสอนความรู้ด้วยเสียงบรรยายดนตรีประกอบและภาพเคลื่อนไหว สีสันสวยงาม ทำให้การเรียนการสอนด้วยคอมพิวเตอร์ มีชีวิตชีวามากขึ้น ระบบที่กล่าวมานี้ คือระบบมัลติมีเดีย (ยีน ภู่วรรณ, 2538, หน้า 159) คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หมายถึง สื่อหลายอย่าง สื่อหรือตัวกลาง คือ สิ่งที่จะส่งความเข้าใจระหว่างกันของผู้ใช้ เช่น เนื้อหา เรื่อง สังคม ประชาธิปไตย ข้อมูลที่เป็นตัวอักษร รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ และอื่นๆ ที่นำมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน (Green, 1993, p. 89) ให้ความหมายของมัลติมีเดียว่า หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์มาควบคุมสื่อต่างๆ เพื่อให้ทำงานร่วมกัน เช่น การสร้างโปรแกรมเพื่อเสนองานที่เป็นข้อความ ภาพเคลื่อนไหว หรือมีเสียงบรรยายประกอบสลับกับเสียงดนตรี สร้างบรรยากาศที่น่าสนใจ เป็นสื่อที่เข้ามาอยู่ในระบบ มีทั้งภาพและเสียงพร้อมๆ กัน โดยการนำเสนอเนื้อหาวิธีการเรียนและการประเมินผล

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นสื่อที่สามารถสร้างความน่าสนใจ โดยใช้เทคนิคการนำเสนอต่างๆ ด้วยภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง ที่มีความสวยงาม และมีการใช้เสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบเข้าด้วยกันเพื่อให้เนื้อหาสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อได้โดยตรงและสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความต้องการ จึงทำให้มัลติมีเดียเป็นสื่อที่ได้รับความนิยม และนำมาผลิตเป็นสื่อสำหรับงานต่างๆ มากมาย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรสร้างและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง สังคม ประชาธิปไตย เพราะสามารถเพิ่มความน่าสนใจในเนื้อหา เรียนรู้ได้รวดเร็ว และนำไปศึกษาด้วยตนเองได้ เนื่องจากสามารถสื่อได้ทั้งภาพและเสียง ทำให้ง่ายต่อใจ อีกทั้งสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาได้เป็นอย่างดี และยังเป็นแนวทางการพัฒนารูปแบบสื่อการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพ

คำถามการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดปัญหาการวิจัยไว้ ดังนี้

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง สังคมประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดีหรือไม่
2. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง สังคมประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง สังคมประชาธิปไตย โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ หรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง สังคมประชาธิปไตย ให้มีคุณภาพไม่ต่ำกว่าระดับดี
2. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง สังคมประชาธิปไตย ให้ได้ตามเกณฑ์ 80/80
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง สังคมประชาธิปไตย
4. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง สังคมประชาธิปไตย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย กับการจัดการเรียนรู้ตามปกติ

สมมติฐานงานวิจัย

ทองแท่ง ทองถ่ม (2541) ; สุขเกษม อุยโต (2540) ; ชาตรี จำปาศรี (2540) ; พูลศรี เวศอุพาร (2543) ; Grey (1986) และ สมคิด อิศระวัฒน์ (2538) ที่พบว่า นักเรียนที่มีการจัด

การเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียกับการจัดการเรียนรู้ตามปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้ตามปกติ ผู้วิจัยจึงได้แนวทางในการตั้งสมมติฐาน ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จากการจัดการเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียกับการจัดการเรียนรู้ตามปกติ หรือไม่

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ หรือไม่

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชวินิต แขวงดุสิต เขตดุสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 69 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชวินิต แขวงดุสิต เขตดุสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 35 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มอย่างง่าย โดยใช้วิธีจับสลาก 1 ห้องเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

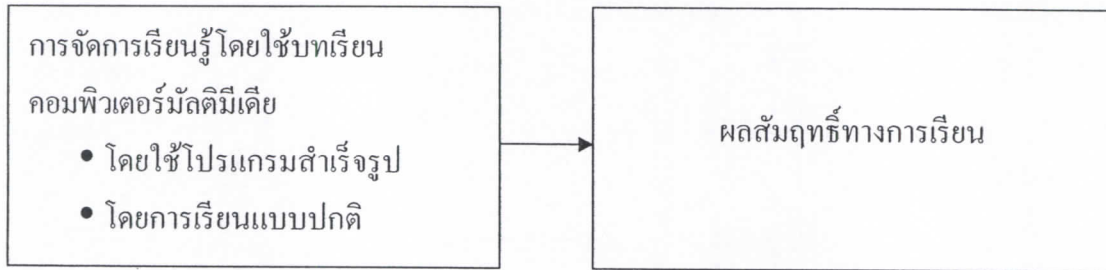
การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อใช้ในการเรียนการสอน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง สังคมประชาธิปไตย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2544

4. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ มี 2 วิธี คือ 1) การจัดการเรียนรู้ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย 2) การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง สังคมประชาธิปไตย

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เนื้อหาที่ใช้ในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียครั้งนี้ เป็นเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สังคมประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีเนื้อหาแบ่งเป็น 4 เรื่อง ดังนี้

- เรื่องที่ 1 บ้านเมืองของเรา
- เรื่องที่ 2 เราเป็นพลเมืองไทย
- เรื่องที่ 3 การเมืองการปกครองของไทย
- เรื่องที่ 4 เราอยู่ภายใต้กฎหมายของบ้านเมือง

นิยามศัพท์เฉพาะ

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หมายถึง สื่อคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เรื่อง สังคมประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งนำเสนอบทเรียนที่มีการผสมผสานกันระหว่างสื่อต่างๆ ในลักษณะสื่อประสมที่มีทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงพร้อมกัน และมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา

ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หมายถึง ผลการเรียนรู้จากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง สังคมประชาธิปไตย โดยคะแนนต้องไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ 80 / 80

80 ตัวแรก หมายถึง ค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนด้วยคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความจำ ความเข้าใจของผู้เรียน ซึ่งวัดจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สังคมประชาธิปไตย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หมายถึง ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชวินิต แขวงคูสิต เขตคูสิต จังหวัดกรุงเทพมหานครผู้เรียน ส่งเสริมให้ทุกคน

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เป็นแนวทางในการเผยแพร่ความรู้ให้แก่ครูผู้สอนที่สนใจในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอน
2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
3. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และกลุ่มสาระอื่น
4. เป็นแนวทางให้ครูผู้สอนสามารถใช้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนการสอน
5. เป็นแนวทางให้ผู้เรียนใช้เพื่อทบทวน หรือทำความเข้าใจในเนื้อหาเพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียนตามปกติ
6. ผู้เรียนที่อ่านหรือเรียนไม่ทัน สามารถศึกษาด้วยตนเองได้ตลอดเวลาทำให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง
7. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ผ่านการหาประสิทธิภาพแล้ว สามารถนำไปใช้กับนักเรียนที่สนใจจะได้รับการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ๆ ต่างไปจากการสอนปกติ

เลขเรียกหนังสือ.....

เลขทะเบียน.....

วัน,เดือน,ปี.....