

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้กำหนดให้การศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์ความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากจิตสภาพแวดล้อม สังคมแห่งการเรียนรู้ และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรมมีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข เปิดโอกาสให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา พัฒนาสาระ และกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง (กระทรวงศึกษาธิการ. 2546 : 2) ซึ่งการจัดการศึกษาที่สนองตอบต่อพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 นั้น สถานศึกษาชั้นพื้นฐานจึงมีหน้าที่จัดทำหลักสูตรการศึกษาชั้นพื้นฐาน (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6) ที่มุ่งเน้น เพื่อความเป็นไทย ความเป็นพลเมืองดีของชาติ การดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพ ตลอดจนเพื่อการศึกษาต่อและการจัดทำสาระหลักสูตรในส่วนที่เกี่ยวกับสภาพปัญหาในชุมชนและสังคม ภูมิปัญญาท้องถิ่น คุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อการเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัว ชุมชน สังคม ประเทศชาติ และพลโลก (กรมวิชาการ. 2545 : 1-2)

การพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าวข้างต้นได้นั้น ครูผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลายใช้เทคนิควิธีสอน และกลยุทธ์อันจะส่งผลให้ผู้เรียนนำไปใช้ในการเรียนรู้ และพัฒนากระบวนการคิดของคน ในขณะที่เดียวกันกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนให้ผู้เรียนปฏิบัติจะต้องเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นกระบวนการคิดของผู้เรียนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาสมอง ทั้งซีกซ้ายและซีกขวา (สมศักดิ์ ลินธุระเวช และคณะ. 2544 : 3) หรือพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และดำเนินการโดยถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันแล้วว่ากระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นวิธีการที่สำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะต่าง ๆ ที่พึงประสงค์

(เอกสิทธิ์ จันทร์ทอง. 2548 : 2) นอกจากนั้นครูผู้สอนจะต้องพัฒนาสื่อ นวัตกรรมการสอน ที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนนำการวัดและประเมินผลมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีสมรรถนะ คือ เก่ง เช่น เก่งคิด เก่งทีม เก่งทำ มีคุณธรรม เป็นคนดีศรีสังคม และมีความสุขทั้งกาย และใจ นั้น ต้องยึดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้กระบวนการค้นหาความรู้ หรือสร้างความรู้เองจนเป็นความชำนาญ ซึ่งเรียกว่าทักษะกระบวนการ (พิมพ์พันธ์ เฉชะคุปต์. 2544 : 5)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นสาระการเรียนรู้ที่เป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้ สถานศึกษาควรใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างพื้นฐานการคิด และเป็นกลยุทธ์ในการแก้ปัญหาวิกฤตของชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2546 : 5) เนื่องจากกลุ่มสาระการเรียนรู้นี้ ว่าด้วยการอยู่ร่วมกันบนโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา การเชื่อมโยงทางเศรษฐกิจซึ่งแตกต่างกันอย่างหลากหลาย การปรับตัวเองกับบริบทสภาพแวดล้อม ทำให้เป็นพลเมืองที่รับผิดชอบมีความสามารถทางสังคมมีความรู้ทักษะคุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากงานในแต่ละด้านคือ ความรู้จะให้ความรู้ แก่ผู้เรียนในเนื้อหาสาระ ความคิดรวบยอด และหลักการสำคัญๆ ในสาขาวิชาต่างๆ ทางสังคมศาสตร์ ด้านทักษะและกระบวนการ ผู้เรียนจะได้พัฒนากระบวนการต่างๆ จนเกิดทักษะและกระบวนการ เช่น ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการเรียนรู้ ทักษะกระบวนการกลุ่ม ด้านเจตคติ และค่านิยมจะช่วยพัฒนาเจตคติ และค่านิยมเกี่ยวกับประชาธิปไตย และความเป็นมนุษย์ เช่น รู้จักตนเอง พึ่งตนเอง ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย มีความกตัญญู รักเกียรติภูมิแห่งตน เห็นคุณค่าของการทำงาน รู้จักคิดวิเคราะห์ทำงานเป็นกลุ่ม เคารพสิทธิของผู้อื่น เสียสละเห็นประโยชน์ส่วนรวม มีความผูกพันกับกลุ่ม รักท้องถิ่น รักประเทศชาติ เห็นคุณค่า อนุรักษ์และพัฒนาศิลปวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ศรัทธาในหลักธรรมของศาสนา และการปกครองของศาสนา และการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ด้านการจัดการและการปฏิบัติ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม นำความรู้ ทักษะ ค่านิยมและเจตคติที่ได้รับการอบรมบ่มนิสัยมาใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน (กรมวิชาการ. 2545 : 1-2)

ปัจจุบันการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร กล่าวคือ ไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปตามเป้าหมายของหลักสูตร ขาดเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งส่วนใหญ่ยังใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิม

โดยยึดครูเป็นศูนย์กลาง นักเรียนไม่ค่อยมีส่วนร่วมในกิจกรรม ให้นักเรียนท่องจำมากกว่าการวิจัยค้นคว้า และทดลองปฏิบัติจริง ไม่ใช่วิธีสอนหรือเทคนิคสมัยใหม่ ขาดสื่อหรือไม่ใช่สื่อ รวมทั้งขาดแหล่งค้นคว้าหาความรู้ที่หลากหลาย เช่น ห้องสมุดโรงเรียน โบราณสถาน ฯลฯ ขาดสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย ที่สร้างสรรค์ที่จะก่อให้เกิดองค์ความรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2540 : 10) ดังนั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาแนวทางปรับปรุงและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดจะต้องมุ่งพัฒนาให้เด็กมีความคิด มีทักษะในการแก้ปัญหา ปลูกฝังทักษะในการวิจัยหาความรู้ด้วยตนเอง (ชัยขงค์พรหมวงศ์. 2537 : 117-120) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction) เป็นนวัตกรรม อีก อย่างหนึ่งที่มีประสิทธิภาพที่สามารถแก้ปัญหาดังกล่าวข้างต้นได้ เพราะบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นสื่อที่น่าสนใจ มีลักษณะเป็นการเรียนโดยตรง และเป็นการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้เรียนคือ สามารถโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับคอมพิวเตอร์ได้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง (ภฤติกา สังขวดี. : <http://pibul2.psu.ac.th/~kittika>) ซึ่งสอดคล้องกับ วรางคณา ศิริสถิตย์ (2545 : บทคัดย่อ) ภัสนีย์ ป้องกันภัย (2546 : 3) จำสืบเอก พิเศษ จันเสนา (2549 : 2) พบว่า การสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

จากความสำคัญ สภาพปัญหา และควมมีประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องโบราณสถาน โบราณวัตถุ คำบาลีคู่สันตริครณ์ เพื่อให้ครูผู้สอนได้มีสื่อที่มีคุณภาพ และมีเนื้อหาที่ตรงกับสาระการเรียนรู้ที่กำหนด เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีความรู้และเห็นความสำคัญของเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่น ถือเป็น การปลูกฝังความเป็นไทย และรู้จักรักและหวงแหนศิลปวัฒนธรรม โบราณสถาน โบราณวัตถุ ของท้องถิ่นนอกจากนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนแล้ว ยังสามารถนำไปปรับใช้เพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับโบราณสถาน โบราณวัตถุ คู่สันตริครณ์แก่ผู้ที่สนใจต่อไป

วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง โบราณสถาน โบราณวัตถุ ตำบลกุ้งสันต์รัตน์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญ
3. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น
4. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียน ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น
6. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น

สมมติฐานการศึกษา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการศึกษา

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขนาดเล็กกลุ่มที่ 13 อำเภอนาดูน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 12 โรงเรียน ที่มีบริบทการจัดการศึกษาเหมือนกัน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านยางอิโกลคอนก่อ อำเภอนาดูน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 16 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

2. เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาบทเรียน

เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ เรื่อง โบราณสถาน โบราณวัตถุ
คำบลูก์สันตรัตน์ แบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 เรื่อง ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

- เรื่อง 1 สภาพทั่วไปของคำบลูก์สันตรัตน์
- เรื่อง 2 ความสำคัญของโบราณสถาน โบราณวัตถุ
- เรื่อง 3 โบราณสถาน ลูก์สันตรัตน์
- เรื่อง 4 โบราณวัตถุ ลูก์สันตรัตน์
- เรื่อง 5 ประเพณีเกี่ยวกับโบราณสถานและโบราณวัตถุในคำบลูก์สันตรัตน์
- เรื่อง 6 การอนุรักษ์โบราณวัตถุลูก์สันตรัตน์

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

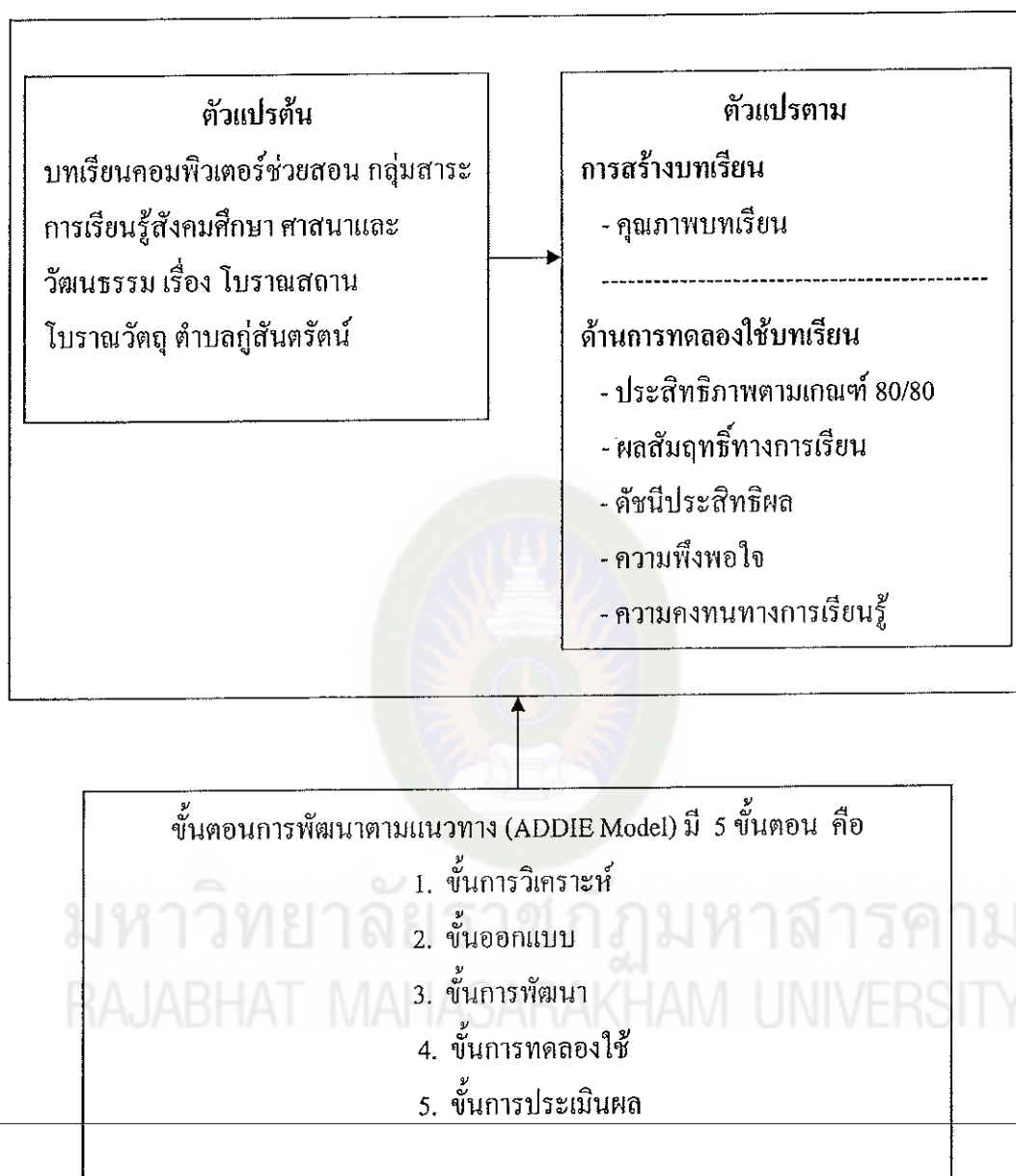
3.1 ตัวแปรต้น การเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

3.2 ตัวแปรตาม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดเห็น ต่อการเรียนด้วย
บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553
ระหว่างเดือนมิถุนายน - เดือนสิงหาคม 2553 จำนวน 12 ชั่วโมง ทั้งนี้ไม่รวมเวลาใน
การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3. กรอบแนวคิดการศึกษา



แผนภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดของการศึกษา

จากแผนภาพที่ 1 ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามแนวทาง (ADDIE Model) มี 5 ขั้นตอน คือ ได้แก่ ขั้นการวิเคราะห์ ขั้นตอนออกแบบ ขั้นการพัฒนา ขั้นการทดลองใช้ และขั้นการประเมินผล ในการศึกษาตัวแปรต้นได้แก่ การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และตัวแปรตาม 2 ด้าน ดังนี้

ด้านการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ได้แก่ คุณภาพบทเรียนที่พัฒนาขึ้น และประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามเกณฑ์ 80/80

ด้านการทดลองใช้บทเรียน ได้แก่ ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำนีประสิทธิผล ความพึงพอใจ และความคงทนทางการเรียนรู้

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หมายถึง โปรแกรมที่ควบคุมให้คอมพิวเตอร์ทำงานตามคำสั่งของผู้ใช้ นั่นคือ โปรแกรมที่ช่วยให้เกิดการเรียนการสอน โปรแกรมมีลักษณะเป็นบทเรียน โปรแกรม นำเสนอเนื้อหาบทเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ มีเสียงประกอบ ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับบทเรียน และผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. โบราณสถาน หมายถึง สถานที่แหล่งประวัติศาสตร์ที่สำคัญ ของตำบล กู่สันตรัตน์ อำเภอนาดี จังหวัดมหาสารคาม
3. โบราณวัตถุ หมายถึง วัตถุหรือสิ่งประดิษฐ์ที่เป็นของโบราณที่เกี่ยวข้องกับ โบราณสถาน ในตำบลกู่สันตรัตน์ อำเภอนาดี จังหวัดมหาสารคาม
4. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หมายถึง คุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่นักเรียนสามารถทำคะแนนได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 โดยคิดจากคะแนน 2 ส่วน ดังนี้
 - 80 ตัวแรก คือ ร้อยละ 80 ของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคน ที่ได้จากการทำแบบทดสอบท้ายบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ทั้ง 6 เรื่อง
 - 80 ตัวหลัง คือ ร้อยละ 80 ของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคน ที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนจบเนื้อหาทั้ง 6 เรื่อง
5. คำนีประสิทธิผล หมายถึง ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยคิดเป็นร้อยละจากคะแนนรวมเฉลี่ยของนักเรียนหลังเรียนที่เปลี่ยนแปลงไปจากคะแนนรวมเฉลี่ยของนักเรียนก่อนเรียน
6. ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึก หรือ อารมณ์ของนักเรียน ที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง โบราณสถาน โบราณวัตถุ ตำบลกู่สันตรัตน์ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น
7. ผู้เชี่ยวชาญ หมายถึง ผู้ที่ให้คำแนะนำ ตรวจสอบและประเมินการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง โบราณสถาน โบราณวัตถุ กู่สันตรัตน์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ประโยชน์การศึกษา

1. ผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น นอกจากใช้บทเรียนในชั้นเรียนแล้ว ผู้เรียนมีบทเรียนที่สามารถนำไปศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระประวัติศาสตร์มากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
2. ครูผู้สอนได้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง โบราณสถาน โบราณวัตถุตำบล กุ้งสันตรัตน์ อำเภอนาขูน จังหวัดมหาสารคาม ที่มีประสิทธิภาพ
3. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนคนอื่น ๆ ในการสร้างนวัตกรรมและการพัฒนาการเรียนการสอนสาระประวัติศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY