

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาของปัญหา

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางวิทยาการเป็นไปอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทและส่งผลให้ประสิทธิภาพและการส่งข้อมูลข่าวสารเป็นไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง กระบวนการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อเสริมสร้างศักยภาพของบุคคลทั้งด้านความรู้ ทักษะ ทักษะคิด และค่านิยม โดยการสร้างวัฒนธรรม การเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนบังเกิดนิสัยใฝ่รู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิต จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 22 ระบุไว้ว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพ” ซึ่งนำมาสู่การปฏิรูปการศึกษา และการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่หลากหลายสอดคล้องกับความสนใจและความแตกต่างระหว่างบุคคล และส่งเสริมให้มีแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตที่หลากหลายรูปแบบ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นสาระที่ประกอบจากหลายแขนงวิชา ได้แก่ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ นิติศาสตร์ รัฐศาสตร์ สิ่งแวดล้อม สังคมวิทยา ประชากรศึกษา จริยธรรม ปรัชญาและศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จึงเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ออกแบบมา เพื่อเสริมศักยภาพให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองดี การจัดการหลักสูตรการศึกษาแห่งชาติกำหนดให้สถานศึกษาต้องจัดการศึกษาตลอด 12 ปี โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 5 สาระ ดังนี้ สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ และ สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ การจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ในรายวิชา ท้องถิ่นของเรา เป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อวัตถุประสงค์ให้นักเรียนศึกษา การดำเนินชีวิตของคนในสังคม ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณี วัฒนธรรมเกี่ยวกับท้องถิ่นของตนเอง ในหมู่บ้าน ตำบล อำเภอ จังหวัด จนถึงระดับประเทศ การจัดการเรียนรู้โดยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นของนักเรียน เช่น การทัศนศึกษาแหล่งโบราณสถาน ทำให้นักเรียนได้ศึกษาจากของจริง เกิดมโนทัศน์เมื่อเรียนในเนื้อหาในระดับสูงขึ้น นักเรียนเข้าใจและเรียนรู้ประเพณี วัฒนธรรม ในท้องถิ่นของตน ส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจในเกียรติภูมิของความเป็นไทย มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญาไทย และรักษาไว้ซึ่งสิ่งที่ต้องไป

ปราสาทศิขรมุมิ ถือว่าเป็นปราสาทที่ค่อนข้างสมบูรณ์ที่สุดในจังหวัดสุรินทร์ เป็นโบราณสถาน ที่มีลักษณะสถาปัตยกรรมรูปแบบศิลปะขอม แบบบาปวน (พ.ศ. 1550-1650) และแบบนครวัด (พ.ศ. 1650-1700) สร้างในราวพุทธศตวรรษที่ 17 ต้นสมัยนครวัด สมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 2 กษัตริย์แห่งขอม มีลวดลายสลักหินตามเสาประตูและทับหลัง ปราสาทศิขรมุมิ ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานของชาติ พ.ศ.2516 และเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ที่รู้จักแก่ประชาชนในจังหวัดและนักท่องเที่ยว เป็นความภาคภูมิใจของจังหวัดอย่างยิ่งที่จัดเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญ ในท้องถิ่นของจังหวัดสุรินทร์ การศึกษาเรื่องปราสาทศิขรมุมิ จึงมีความสำคัญที่ได้จัดให้เรียนในเรื่อง ท้องถิ่นของเรา การน่านักเรียนไปทัศนศึกษาปราสาทศิขรมุมิ จะทำให้นักเรียนเกิดประสบการณ์จริง เรียนรู้ศิลปะ วัฒนธรรมของท้องถิ่น แต่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนไม่มีความรู้พื้นฐานในเรื่องศิลปะ สถาปัตยกรรม ความสำคัญของโบราณสถาน ประวัติศาสตร์ การไปทัศนศึกษาปราสาทศิขรมุมิอาจไม่ได้ผลตรงตามวัตถุประสงค์ เพื่อมิให้การไปทัศนศึกษานั้นเกิดความสูญเปล่า ทั้งนี้ก่อนน่านักเรียนไปยังแหล่งเรียนรู้จริงครูได้สอนเนื้อหาความรู้เชิงทฤษฎี เพื่อให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาในเบื้องต้นแล้ว แต่การสอนเนื้อหาที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์เป็นเรื่องที่ยากต่อการทำความเข้าใจ เนื่องจากมีคำศัพท์ และข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ทำให้นักเรียนไม่สามารถจดจำและเข้าใจเนื้อหาได้หมด จึงเกิดความเบื่อหน่ายที่ต้องจดจำเนื้อหาและเรียนรู้ ดังนั้นครูผู้สอนได้นำวิธีการสอนหลากหลายวิธีเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เช่น ใบความรู้ รูปภาพ วิดีทัศน์ หนังสืออ่านประกอบ มาประกอบเพื่อให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวิชาได้ง่ายขึ้น

การนำเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์มาเป็นเครื่องมือ และสื่อในการสอน เป็นสื่ออีกประเภทหนึ่งที่นิยมนำมาใช้ประกอบการสอนในปัจจุบัน เพราะเป็นสื่อที่เป็นลักษณะของสื่อผสม ช่วยให้เกิดความน่าสนใจในเนื้อหายิ่งขึ้น เช่น สื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) , การสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) คือ การนำเอกสารอิเล็กทรอนิกส์มารวมกันไว้เป็นชุด มีประโยชน์ คือ 1. ผู้เรียนได้เรียนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีความหลากหลายน่าสนใจ 2. เป็นการรวบรวมเนื้อหาต่างๆ ให้ผู้ที่สนใจได้ศึกษาค้นคว้า 3. การสร้าง e - book ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้สร้าง คือทำให้เกิดทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ ดังนั้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อที่มีข้อความ ภาพเคลื่อนไหว เสียง ประกอบเป็นสื่อมัลติมีเดีย นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองและตามความสนใจมากขึ้น มีความสุข สนุกกับการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (กิดานันท์ มลิทอง, 2540) ด้วยวัยและลักษณะพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับช่วงชั้นชั้นที่ 2 ประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสนใจและต้องการเรียนรู้จากสื่อที่เป็นภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว

ประกอบกัน โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามความสนใจ และความสามารถของตนเอง สามารถเรียนรู้ได้ตามความต้องการของตน

ด้วยสาเหตุและความเป็นมาดังกล่าวข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงได้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ปราสาทศิขรภูมิ เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ของนักเรียน เป็นการสร้างความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับปราสาทศิขรภูมิ ก่อนไปทัศนศึกษายังแหล่งเรียนรู้จริง และช่วยให้การเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

### จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ปราสาทศิขรภูมิ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ปราสาทศิขรภูมิ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ปราสาทศิขรภูมิ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ได้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ปราสาทศิขรภูมิ ที่สามารถนำไปใช้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเป็นแนวทางการศึกษาสำหรับครูในการสร้างสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หรือในรายวิชาอื่นต่อไป
3. เป็นการปลูกฝังเจตคติที่ดีในการสร้างความสำนึก ความภาคภูมิใจ ตลอดจนการอนุรักษ์โบราณสถานในท้องถิ่นของตนเอง

### ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

#### 1. ด้านเนื้อหา

การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ปราสาทศิขรภูมิ ได้มีการวิเคราะห์เนื้อหาต่าง ๆ ดังนี้

บทที่ 1 ประวัติความเป็นมา

บทที่ 2 ลักษณะของปราสาท

บทที่ 3 วัฒนธรรมในท้องถิ่น

บทที่ 4 การทำนุบำรุงรักษาและอนุรักษ์

## 2. ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เครือข่ายบริหารสถานศึกษาแบบบูรณาการศีขรภูมิ 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 1 อำเภอศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์

2.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนบ้านหนองเหล็ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 1 อำเภอศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน โดยการสุ่มเป็นห้องอย่างง่าย

## 3. ด้านตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ปราสาทศีขรภูมิ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลการหาประสิทธิภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ปราสาทศีขรภูมิ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ปราสาทศีขรภูมิ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ปราสาทศีขรภูมิ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

## นิยามศัพท์เฉพาะ

การศึกษาครั้งนี้ใช้ศัพท์ต่าง ๆ ในความหมายต่อไปนี้

**หนังสืออิเล็กทรอนิกส์** หมายถึง หนังสือที่มีรูปเล่มประกอบด้วย เนื้อหา ภาพ เสียง ในรูปแบบที่เป็นสื่อประสมแบบอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องปราสาทศีขรภูมิ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**คุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์** หมายถึง ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าออกแบบและพัฒนาขึ้น โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ ระดับความเหมาะสมดีมาก ดี ปานกลาง พอใช้ และควรปรับปรุง

**ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์** หมายถึง ผลคะแนนในการทดสอบ ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องปราสาทศิขรภูมิ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เกณฑ์การทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียนตามเกณฑ์ 80/80

80 ตัวแรก เป็นคะแนนร้อยละ 80 ของค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทำ แบบทดสอบระหว่างเรียน

80 ตัวหลัง เป็นคะแนนร้อยละ 80 ของค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทำ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

**ความพึงพอใจ** หมายถึง ผลรวมของความรู้จักของบุคคลเกี่ยวกับระดับความชอบ หรือไม่ชอบในด้านเนื้อหา ด้านกราฟิกและการออกแบบ ด้านปฏิสัมพันธ์

**ปราสาทศิขรภูมิ** หมายถึง โบราณสถานที่มีลักษณะสถาปัตยกรรมรูปแบบศิลปะขอม แบบบาปวน (พ.ศ. 1550-1650) และแบบนครวัด (พ.ศ. 1650-1700) สร้างในราวพุทธศตวรรษที่ 17 ต้นสมัยนครวัด สมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 2 กษัตริย์แห่งขอม มีลวดลายสลักหินตามเสาประตูและ ทับหลัง ปราสาทศิขรภูมิถือว่าเป็นปราสาทที่ค่อนข้างสมบูรณ์ที่สุดในจังหวัดสุรินทร์ ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานของชาติ พ.ศ.2516 และเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ที่รู้จักแก่ประชาชนในจังหวัดและนักท่องเที่ยว เป็นความภาคภูมิใจของจังหวัดอย่างยิ่ง