

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

จุดมุ่งหมายการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่จัดการศึกษามุ่งเน้นความสำคัญของผู้เรียน ส่งเสริมให้ทุกคนมีความสามารถในด้านความรู้ ความคิด คุณธรรม การพัฒนาตนเองได้ และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม รวมถึงความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคมในด้านต่างๆ (กรมวิชาการ, 2544: 1)

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศ ที่มุ่งพัฒนาคนให้สมบูรณ์ มีความสุขทั้งทางจิตใจ ร่างกาย สติปัญญาและสังคม สามารถพึ่งตนเอง ร่วมมือกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ พัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม เป็นหลักสูตรที่จัดกันอย่างต่อเนื่อง 12 ปี ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โครงสร้างของหลักสูตรประกอบด้วย สาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม สุขศึกษาและพลศึกษา การงานพื้นฐานอาชีพและเทคโนโลยี และ ภาษาต่างประเทศเป็นหลักสูตรที่มีการยืดหยุ่น สนองความต้องการของผู้เรียน ชุมชน สังคม ประเทศชาติ และ ทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา (กรมวิชาการ, 2544 : 8)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้หลักในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ผู้เรียนต้องเรียนตลอดหลักสูตร 12 ปี การศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาคนให้มีคุณภาพ รู้คุณค่าของตัวเอง และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย สาระการเรียนรู้ที่เป็นองค์ความรู้ 5 สาระ ได้แก่ ศาสนา ศิลปวัฒนธรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม สาระเศรษฐศาสตร์แห่ง การเรียนรู้จากแขนงวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกันโดยมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงาม 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะกระบวนการ ด้านเจตคติและค่านิยม (กรมวิชาการ, 2544 : 3) ดังนั้น ครูผู้สอนจึงเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการจัดระเบียบการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามมาตรฐานการศึกษา พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2545) (2542 : 27) มาตรา 24 กล่าวว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ดำเนินการจัดหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการ

คิด การจัดการ การเผชิญกับสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม และพัฒนาสื่อการสอนให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน

จะเห็นได้ว่าผู้เรียนต้องมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับความรู้ หลักการ ทฤษฎี ที่สำคัญต้อง ปฏิบัติตั้งแต่ยังเป็นเยาวชน เพื่อเป็นพื้นฐานในอนาคตต่อไป ฉะนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะต้องนำเสนอง่ายไปหายาก น่าสนใจ เรียนรู้ได้เร็ว จดจำได้นานแล้วสามารถนำไปปรับ ใช้จริงการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษา ควรจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการดำเนินชีวิตในสังคม สื่อการเรียนการสอนจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่สามารถช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ เพราะสื่อสามารถช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้สิ่งต่างๆได้โดยใช้เวลาเรียนน้อยลง (กาญจนา ญาติมี, 2552: 13) เรียนรู้ประสบการณ์ที่มีความหมายในรูปแบบต่างๆเกิดความประทับใจ มั่นใจ และจดจำได้นาน นอกจากนี้สื่อยังเป็นสิ่งที่มีบทบาทอย่างมากในการเรียนการสอน (กาญจนา ญาติมี, 2552: 13) เนื่องจากเป็นตัวกลางที่จะ ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอน กับผู้เรียนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนสามารถเกิด ความเข้าใจความหมายในบทเรียนได้ตรงกับผู้สอนต้องการ ไม่ว่าจะสื่อจะอยู่ในรูปแบบใดก็ตาม

ผู้ศึกษาพบว่า ในปีการศึกษา 2552 ที่ผ่านมานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนใน ศูนย์เครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาแม่สอด ที่เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง ชุมชนของเรา ซึ่งเป็นเรื่องราวในท้องถิ่นของตนเองนั้น ครูไม่มีแผนการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ไม่มีสื่อการสอนไม่มีเอกสารเกี่ยวกับเรื่องราวที่เล่าถึงประวัติและความ เป็นมาของท้องถิ่นที่รวมเป็นรูปเล่ม ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ที่เป็นเรื่องราว เกี่ยวกับประวัติและความเป็นมาของท้องถิ่น ตลอดทั้งขนบธรรมเนียมประเพณี วิถีชีวิตของคนใน ชุมชนมาจัดทำและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป เพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้ กับผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเองเป็นการตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและตอบสนอง กับความต้องการของชุมชน และท้องถิ่นของตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรัก และตระหนักถึง ความสำคัญของท้องถิ่นที่ตนเองอาศัย บทเรียนสำเร็จรูปเป็นเทคโนโลยีทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่มีบทบาทในวงการวิชาการและนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

แนวโน้มการนำนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการศึกษาซึ่งมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ด้วยผลของการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสารความเร็วสูง ด้วยทางด่วนสารสนเทศ รวมถึงการคิดค้นอินเทอร์เน็ตขึ้นมาใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ที่มี

เครือข่ายโยงใยไปทั่วโลก ทำให้วิทยาการทางการสื่อสารโทรคมนาคมและเทคโนโลยีสารสนเทศ เปลี่ยนเป็นสังคมสารสนเทศหรือเรียกว่า โลกไร้พรมแดน (กิดานันท์ มลิทอง, 2548, หน้า9)

เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology) ด้วยความก้าวหน้าด้านอิเล็กทรอนิกส์ ทำให้การพัฒนาและออกแบบอุปกรณ์อันทันสมัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัลเป็นไปอย่างรวดเร็ว ด้วยคุณสมบัติที่ดีขึ้น ในขณะที่ต้นทุนลดลง ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถแปลง จัดเก็บ และใช้งานข้อมูลต่างในรูปแบบดิจิทัลได้อย่างง่ายดาย (ชัยธร ลิมาภรณ์วิณิช ,2552)

จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ในหมวด 4 มาตรา 22 กล่าวว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด” ดังนั้นกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และในมาตรา 24 กล่าวถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้ว่า “ต้องยึดหลักในเรื่องการจัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ เช่นกระบวนการฝึกทักษะ กระบวนการคิดการจัดการ การประยุกต์ความรู้ ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยผสมผสานความรู้ต่างๆอย่างเป็นสัดส่วนสมดุลกัน โดยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ ตามศักยภาพของผู้เรียน ในด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้นั้นได้วิวัฒนาการอย่างต่อเนื่อง มีการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น รูปแบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้”

การเรียนในลักษณะทางไกลเป็นการลดปัญหาในด้านต้นทุนการเรียนการสอนและการอบรม โดยผู้เรียนจะต้องศึกษาเนื้อหาจากคอร์สแวร์ (courseware) ซึ่งหมายถึง สื่อการเรียนการสอนทางคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อใช้ในการนำเสนอเนื้อหาความรู้ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะคือ เน้นข้อความ เน้นสื่อประสมอย่างง่ายและเน้นความเป็นมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบ โดยเนื้อหาของคอร์สแวร์จะมีการแบ่งไว้เป็นหน่วยๆ(module) เมื่อศึกษาด้วยตนเองแล้ว ผู้เรียนมีหน้าที่ในการอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นรวมทั้งการสอบถามปัญหาต่างๆกับเพื่อนร่วมชั้นออนไลน์ (ถนอมพร เลหาหจรัสแสง, 2545)

ดังนั้นลักษณะของสื่อการเรียนรู้ที่จะนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จึงควรมีความหลากหลาย ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสื่ออื่นๆซึ่งช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า น่าสนใจ ชวนคิด ชวนติดตาม เข้าใจได้ง่าย และรวดเร็วรวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง ลึกซึ้งและต่อเนื่องตลอดเวลา

เพื่อให้การใช้สื่อการเรียนรู้เป็นไปตามการจัดการเรียนรู้ และมีการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ อย่างแท้จริง (กระทรวงศึกษาธิการ , 2544, หน้า 36)

ผู้ศึกษาได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปและสื่อมัลติมีเดีย หลายท่าน ในระหว่างปี พ.ศ. 2549-2552 พบว่าบทเรียนสำเร็จรูปเป็นการศึกษารายบุคคล มี ประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ในรายวิชาต่าง ๆ เช่น การศึกษาค้นคว้า ของ วิภาดา บุญย้อยหยัด (2522 :บทคัดย่อ) เรื่องการพัฒนา มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง หอเกียรติภูมิรถไฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่ามีประสิทธิภาพ 84.47/82.27 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ตั้งไว้ ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนจากมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง หอเกียรติภูมิรถไฟ สูงกว่าก่อนเรียน มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เรียนโดย มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง หอเกียรติภูมิรถไฟ สำหรับนักเรียนในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ของ ดารารัตน์ มะฉิ และ อนุชาติ เพชรประดิษฐ์ (2552 : บทคัดย่อ) เรื่อง การพัฒนาบทเรียนบน เครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ตามรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่ามีประสิทธิภาพ 81.50/80.92 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ผลการประเมินคุณภาพของบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 40.71 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ตามรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62

จากเอกสารงานวิจัยและเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะพัฒนาแผนการ จัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม เรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพราะสามารถเพิ่ม ความน่าสนใจในเนื้อหาเรียนรู้ได้รวดเร็ว และนำไปศึกษาด้วยตนเองได้ เนื่องจากสื่อได้ทั้งภาพและ เสียง ทำให้จดจำได้ง่าย อีกทั้งสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาได้เป็นอย่างดี

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ก่อนและหลังเรียนบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยบทเรียน มัลติมีเดีย เรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ความสำคัญของการวิจัย

ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาแม่สวด จำนวน 9 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านแม่สวด โรงเรียนบ้านแม่เงา โรงเรียนบ้านห้วยม่วง โรงเรียนบ้านแม่หลุย โรงเรียนบ้านแม่แพหลวง โรงเรียนบ้านนาดอย โรงเรียนบ้านอุมโละเหนือ โรงเรียนบ้านแม่หาด โรงเรียนล่องแพ วิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2 จำนวน 13 ห้องเรียน รวม 317 คน และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในเรื่องอื่นๆต่อไป

สมมติฐานการวิจัย

1. ผู้เรียนได้ศึกษาบทเรียนมัลติมีเดียเรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ศูนย์เครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาแม่สวด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา แม่ฮ่องสอน เขต 2 จำนวน 9 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านแม่สวด โรงเรียนบ้านแม่เงา โรงเรียนบ้าน ห้วยม่วง โรงเรียนบ้านแม่หลุย โรงเรียนบ้านแม่แพหลวง โรงเรียนบ้านนาดอย โรงเรียนบ้านอุมโละ เหนือ โรงเรียนบ้านแม่หาด โรงเรียนล่องแพวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2 จำนวน 13 ห้องเรียน รวม 317 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ของศูนย์เครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษา

แม่สอด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2 จำนวน 2 โรงเรียนคือ โรงเรียนบ้านแม่เงา และโรงเรียนบ้านแม่สวด ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่ายจำแนกเป็น

1.2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนบ้านแม่เงา และ โรงเรียนบ้านแม่สวด ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2 จำนวน 42 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

1.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนบ้านแม่เงา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

2. เนื้อหา

บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีดังนี้

- 2.1. ประวัติอุทยานแห่งชาติแม่เงา
- 2.2. วิถีชนเผ่ากะเหรี่ยงลุ่มน้ำเงา
- 2.3 เส้นทางเดินป่าศึกษาธรรมชาติที่อุทยานแห่งชาติแม่เงา
- 2.4. แหล่งท่องเที่ยวในอุทยานแห่งชาติแม่เงา

3. ตัวแปร

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเมื่อทำการเรียนบทเรียนมัลติมีเดียโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ข้อตกลงเบื้องต้น

ผู้เรียนที่เรียนบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะต้องมีความรู้พื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์ได้และโรงเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองจะต้องมีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

4. เครื่องมือในการวิจัย

4.1 บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ออกแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แสดงผลทั้งข้อความ เสียง ภาพ และภาพเคลื่อนไหว

4.2 แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในด้านเนื้อหาสาระ การออกแบบ และการวัดผลสำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมิน

4.3 แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบวัดความพึงพอใจที่มีลักษณะคำถามแบบมาตราส่วน ประมาณค่าวัดความเหมาะสมเป็น 5 ระดับ ของลิเคอร์ท

4.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เป็นข้อสอบชนิด 4 ตัวเลือก โดยผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เพื่อวัดความรู้ก่อนเรียนและทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจบบทเรียนอีกครั้ง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. มัลติมีเดีย หมายถึงสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบสร้างขึ้นให้มีข้อมูลและเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ เรื่องอุทยานแห่งชาติแม่เงา ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในหน่วยการเรียนรู้ เรื่องชุมชนของเรา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีการนำเสนอสื่อในรูปแบบภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษรและเสียงในลักษณะของสื่อหลายมิติ โดยที่ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับสื่อได้โดยตรง เป็นลักษณะในสื่อหลายมิติที่เน้นการโต้ตอบ ทำให้ผู้ใช้สามารถทราบข้อมูลจากจอภาพได้ในหลายลักษณะ และสามารถเกิดการเรียนรู้แบบค้นพบด้วยตนเอง ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองจากแผ่นซีดีรอม

2. การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หมายถึง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพแล้วนำไปทดลองกับนักเรียนตามขั้นตอน ปรับปรุงจนบทเรียนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

3. ความพึงพอใจ หมายถึงความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องอุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยวัดได้จากแบบวัดความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งประเมินหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม

4. ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย หมายถึงผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนหลังการเรียนจากบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1/E_2 ตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งหมายความว่าผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบระหว่างเรียนได้ผลเฉลี่ยร้อยละ 80 และทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ผลเฉลี่ยร้อยละ 80

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบของนักเรียนที่ใช้บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง อุทยานแห่งชาติแม่เงา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถวัดได้จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น ซึ่งทดสอบก่อนใช้บทเรียนและทดสอบอีกครั้งหลังใช้บทเรียนครั้งสุดท้าย

6. ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา หมายถึง บุคคลที่มีคุณวุฒิปริญญาโทขึ้นไป หรือมีประสบการณ์ความรู้ความสามารถทางการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในระดับชั้นที่เทียบเท่าช่วงชั้นที่ 2 ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

7. ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ หมายถึง บุคคลที่มีคุณวุฒิไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาโท หรือมีประสบการณ์ทำงานทางเทคโนโลยีการศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี มีความรู้ความสามารถที่จะอธิบายวิธีการใช้เทคโนโลยีการศึกษาให้ผู้อื่นเข้าใจ สามารถวิเคราะห์หาข้อบกพร่องและแก้ไขข้อบกพร่องที่อาจเกิดขึ้นในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย