

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ คือ สื่อการเรียนการสอนซึ่งจะต้องเป็นสื่อที่มีคุณภาพ มีให้เลือกใช้อย่างหลากหลาย ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และมีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตร สื่อการเรียนการสอนจึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้ทันสมัย ทันกับเหตุการณ์ สิ่งแวดล้อมของสังคมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป โดยคำนึงถึงการแก้ปัญหา การพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนการสอน และมุ่งเน้นผู้เรียนให้เกิด การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับกรมวิชาการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2550 : 48) กล่าวว่า กรมวิชาการ ได้มีนโยบายส่งเสริมสนับสนุนให้มีการจัดทำและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนอย่างกว้างขวาง โดยมุ่งเน้นการสร้างความร่วมมือและการมีส่วนร่วมในการผลิตสื่อการเรียนการสอนของหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และท้องถิ่น เพื่อให้เกิดระบบการแบ่งขันทั้งด้านการผลิต การพัฒนาคุณภาพ ประสิทธิภาพการผลิต ราคา และการสร้างทางเลือกให้แก่สถานศึกษา ให้สามารถเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น และเกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในสถานศึกษา (กรมวิชาการ, 2550 : 32-33)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 นับเป็นพระราชบัญญัติการศึกษาของชาติที่ให้ความสำคัญในเรื่องการจัดการศึกษาสร้างสรรค์มากเป็นพิเศษ ในมาตรา 22 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ กำหนดว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ฉะนั้น ครุผู้สอน และผู้จัดการศึกษาจะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทจากการเป็นผู้ชี้นำ ผู้ถ่ายทอดความรู้ไปเป็น ผู้ช่วยเหลือส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียนในการแสดงให้ความรู้จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ผู้สอนต้องคำนึงถึงสติปัญญา วิธีการเรียนรู้ ความสนใจและความสามารถของผู้เรียน ควรใช้รูปแบบและวิธีการสอนที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงและการเรียนรู้แบบบูรณาการ นอกจากนี้กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเติบโตตามศักยภาพ (davay มากจารัส, 2553 : 38)

จากสาระตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 22 ดังกล่าว จะเห็นว่าสื่อการเรียนการสอน นับว่าเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ได้หรือผู้เรียนเป็นสำคัญ สื่อการเรียนการสอนประเภท “คอมพิวเตอร์ช่วยสอน” เอง นับว่าเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ทั้งนี้ เนื่องจากคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีคุณสมบัติในการนำเสนอแบบหลายสื่อ (multimedia) ด้วยคอมพิวเตอร์ และการเรียนที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือเป็นเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ผู้เรียน (ดัวล์ มาชาร์ส, 2553 : 38)

สำหรับซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้น มุ่งเน้นเพื่อพัฒนาการเรียน การสอนและแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอน โดยให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหา นอกจากนี้ ยังส่งเสริมให้นักเรียนสามารถศึกษาค้นคว้าความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองโดยใช้สื่อเทคโนโลยี ใหม่ ๆ เช่นมีบทบาทสำคัญอย่างมากในด้านสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งนำมาใช้ในวงการศึกษา โดยนำมาสร้างเป็นบทเรียนสำเร็จรูป ซึ่งช่วยผู้เรียนสามารถเรียนและทบทวนบทเรียนได้ทุกเวลา กระตุ้นให้เกิดความสนใจตลอดจนช่วยลดปัญหาการเรียนการสอนได้ ซึ่งทุกชั้นเรียนจะต้องมี ปัญหาการเรียนการสอนเกี่ยวกับนักเรียนที่มีพื้นฐานความรู้ไม่เท่ากัน

“ตลาดโตนด” จัดเป็นพืชท้องถิ่นของไทยอีกชนิดหนึ่งที่มีปลูกกระจายอยู่ทั่วประเทศ โดยเฉพาะที่จังหวัดเพชรบุรี ในอดีตเกษตรกรจะนำมาและปลูกด้านตลาดโตนดบนคันนาหรือปลูกบนพื้นที่ว่างเปล่า แต่ปัจจุบันด้านตลาดโตนดในบ้านเราลดจำนวนลงอย่างน่าใจหาย และจัดเป็นพืชที่ไม่มี การพัฒนาทางด้านวิชาการ อาจจะเป็นเพราะตลาดโตนดปลูกง่าย ไม่ต้องดูแลรักษามากนัก และเพื่อ เป็นการส่งเสริมให้เกษตรกรมีการปลูกตลาดโตนดในท้องถิ่นและชุมชนให้มากขึ้น เพื่อเป็นการสร้าง ต่อให้สอดคล้องกับนโยบายของทางภาครัฐบาลที่ต้องการส่งเสริมให้เกษตรกรปลูกตลาดโตนดมาก ขึ้น เพื่อเป็นการทดแทนด้านตลาดโตนดที่ขาดหายไปให้มีจำนวนเพิ่มขึ้น (ประชญา รัศมีธรรมวงศ์, 2537)

นอกจากนี้ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2553 : 18-25) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเพศและการออกของตลาด สวนตลาดในมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำรักษาพันธุกรรมตลาด สนับสนุน ส่งเสริมให้มีการเพาะพันธุ์ และเพื่อเป็นการพัฒนาท้องถิ่นและชุมชนให้ถ่ายทอดสู่คนรุ่นหลังต่อไป ชุมชนชาวจังหวัดเพชรบุรี นิยมใช้ประโยชน์จากตลาดหลายอย่าง เช่น งานตลาดให้น้ำตลาด ผลอ่อน เมล็ดใช้รับประทานสด ทำแกงหัวตลาด หรือนำมาทำเป็นลูกตลาดอย่างแก้ว ผลสุกนำมาทำนมตลาด jaws ตลาดทำโคนดหยอด ตลาดเชื่อม ส่วนใหญ่มาทำเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เช่น พัด หมวก มุงหลังคา ทางใบทำร้าว ทำเชือเพลิง ไม้ทำเครื่องเรือนและเครื่องใช้ และรากนำมาต้มกับสมุนไพรเป็นยาขับ

ปีสสาระ ขับพยาธิ เป็นต้น (คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 2553 : 18-25)

ผู้จัดได้ศึกษาและเห็นว่าส่วนใหญ่ในชุมชนจังหวัดเพชรบุรี ประกอบอาชีพเกี่ยวกับการทำนาตานตระเป็นอาชีพหลัก ซึ่งส่งเสริมภูมิปัญญาชาวบ้าน และยังสอดคล้องกับกลุ่มวิชาสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของกระทรวงศึกษาธิการ โดยเน้นการส่งเสริมอาชีพอิสระ และการใช้ทรัพยากริมแม่น้ำ ของโรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดธรรมมิการามวรวิหาร และยังสามารถส่งเสริมนโยบายของรัฐบาลไทย ซึ่งมีนโยบายส่งเสริมผลิตภัณฑ์หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ โดยใช้วัสดุที่มีต้นทุนต่ำ รวมทั้งการใช้ภูมิปัญญาของชาวบ้านที่เป็นภูมิปัญญาของอาชีพพัฒนาชุมชน สร้างเครือข่ายให้เข้มแข็ง และสามารถรักษาสถาบันครอบครัวให้เป็นสถาบันหลักของสังคม นำไปสู่ความอยู่ดีกินดี ดังนั้นสำหรับการวิจัยนี้ ผู้จัดสอนให้จะศึกษาซอฟต์แวร์ สื่อประสมและภาพเคลื่อนไหว (multimedia) เพื่อมาใช้ในการพัฒนาบทเรียนเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทั้งนี้จะประยุกต์ใช้กับวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กองประกันผู้จัดเห็นว่าต้นตานในจังหวัดเพชรบุรีเป็นพืชท้องถิ่นมีชาวบ้านจำนวนมากใช้ในการประกอบอาชีพจึงเห็นควรนำมาให้นักเรียนได้ศึกษาเพื่อจะได้สามารถนำไปใช้เป็นประโยชน์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้จัดมีวัตถุประสงค์ 3 ประการ ดังนี้

1. เพื่อสร้างซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องตานตระ
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่ใช้ซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องตานตระ
3. เพื่อศึกษาระดับการยอมรับของนักเรียนที่ใช้ซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องตานตระ

ปัญหาการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้จัดมีปัญหาวิจัยที่ต้องการคำตอบ 2 ประการ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่ใช้ซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องตานตระก่อนและหลังการเรียนแตกต่างกันหรือไม่

2. การยอมรับของนักเรียนในซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่อง
ตลาดโภคของนักเรียนที่ยอมรับและไม่ยอมรับแตกต่างกันหรือไม่

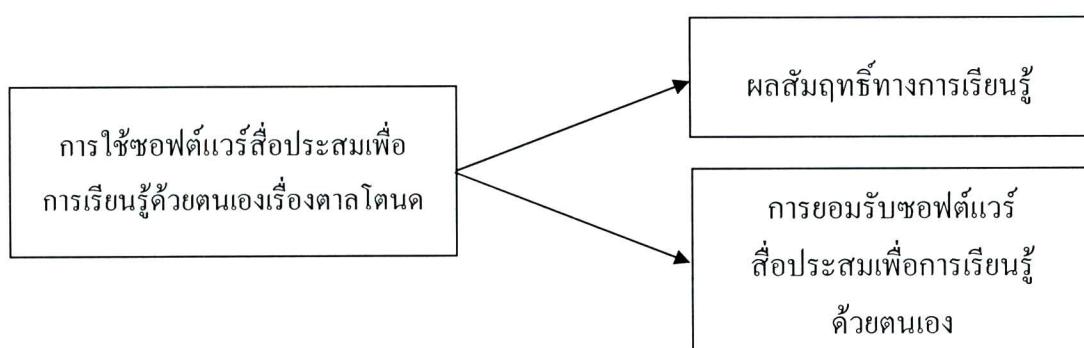
สมมติฐานการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยมีสมมติฐานหลัก 2 ประการ ดังนี้

1. นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยซอฟต์แวร์สื่อประสมเรื่องตลาดโภค มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยผู้เรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นจากการเรียนอย่างน้อยร้อยละ 80
2. นักเรียนยอมรับซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องตลาดโภค แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยนักเรียนส่วนใหญ่ยอมรับในระดับอย่างน้อย 4 ตามมาตราลิเคริท 5 ระดับ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยเพื่อหาตัวแบบซอฟต์แวร์สื่อประสมสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องตลาดโภค โดยมีตัวแปร 2 ชุด ได้แก่ ชุดตัวแปรอิสระมี 1 ตัว ได้แก่ การใช้ซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องตลาดโภค และชุดตัวแปรตามมี 2 ตัว ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และการยอมรับซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ดังนี้



ภาพที่ 1.1 ขั้นตอนแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

ขอบเขตของการวิจัย

1. ซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องตลาดโตนด ซึ่งมีเนื้อหาสาระทางการเรียนรู้ที่ได้จากการเรียนรู้โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 หน่วยการเรียน ดังนี้
หน่วยการเรียนที่ 1 โดยมีเนื้อหาดังนี้

เรื่อง ความเป็นมาของตลาดโตนด

เรื่อง ลักษณะทางพุกามศาสตร์

เรื่อง พันธุ์ตลาดโตนด

เรื่อง การขยายพันธุ์ตลาดโตนด

หน่วยการเรียนที่ 2 โดยมีเนื้อหาดังนี้

เรื่อง ผลิตภัณฑ์จากต้นตาล

เรื่อง ผลิตภัณฑ์จากใบตาล

เรื่อง ผลิตภัณฑ์จากวงตาล

เรื่อง ผลิตภัณฑ์จากลูกตาล

2. ประชากร ประชากรที่อยู่ในข่ายการวิจัยนี้ ได้แก่ นักเรียนในโรงเรียนสังกัดกลุ่มบริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษา กลุ่มที่ 3 ซึ่งอยู่ในพื้นที่จังหวัดใกล้เคียงของภาคกลางตอนล่าง คือโรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดธรรมมิการามวรวิหาร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โรงเรียนพระบริยัติธรรมวัดไสยากราษฎราน จังหวัดเพชรบูรณ์ และโรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดถ้ำสิงโตทอง จังหวัดราชบูรี ซึ่งเป็นวัยเดียวกัน และใช้หลักสูตรเดียวกัน

2.1 กลุ่มตัวอย่าง คือ สามเณร โรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดธรรมมิการามวรวิหาร อำเภอเมือง จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งใช้วิธีสุ่มโรงเรียนอย่างง่าย (simple random sampling method) แล้วสุ่มสามเณรเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 รูป ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา โดยมีตัวแปร 2 ชุด ได้แก่ ชุดตัวแปรอิสระมี 1 ตัว ได้แก่ การใช้ซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องตลาดโตนด และชุดตัวแปรตามมี 2 ตัว ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และการยอมรับซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เข้าใจความหมายของคำที่ใช้ในการศึกษาวิจัยตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะ ดังนี้

1. ซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องตลาดโตนด หมายถึง ซอฟต์แวร์ทางการศึกษาซึ่งประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเว็บในการนำเสนอเนื้อหาซึ่งประกอบด้วยข้อความ ภาพเคลื่อนไหว เสียงซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

2. นักเรียน หมายถึง สามเณร โรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดธรรมมิการามวรวิหาร อำเภอเมือง จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 30 รูป

3. นำตลาดโตนด หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่ได้รับจากการคีย์นำตลาดสุดจากวงตลาดหรือ คอกของตนตลาดนี้ลักษณะขันเหนียว แล้วทำให้เป็นรูปทรงตามต้องการ หรือบรรจุในภาชนะบรรจุ (สำนักมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนนำตลาดโตนด, 2546 : 1)

4. การยอมรับซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง หมายถึง ความรู้สึก ทางบวก ความพึงพอใจของนักเรียนหลังจากการใช้ซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องตลาดโตนด วัดโดยการใช้แบบสอบถามการยอมรับของนักเรียน

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องตลาดโตนด หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทดสอบด้วย การใช้ซอฟต์แวร์สื่อประสมของนักเรียนเป็นตัวบ่งชี้ให้ทราบถึงประสิทธิภาพของการเรียนรู้

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

การวิจัยนี้ มีประโยชน์ 4 ประการ ดังนี้

1. ได้ซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องตลาดโตนด
2. ได้ซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องตลาดโตนด ที่มีนักเรียนยอมรับอยู่ที่ระดับอย่างน้อยร้อยละ 80
3. ได้ซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องตลาดโตนด ที่มีประสิทธิภาพเพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระที่ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้น
4. ทำให้ทราบคุณลักษณะของซอฟต์แวร์สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่มีประสิทธิภาพนำไปเป็นแนวคิดในการพัฒนาซอฟต์แวร์การเรียนรู้ในเรื่องอื่น ๆ ต่อไป