

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 4 ได้บัญญัติว่า “การศึกษา” หมายความว่า กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึกอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์ จรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ขึ้นเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และในหมวด 4 มาตรา 22 ในเรื่องแนวการจัดการศึกษาบัญญัติว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษา ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ส่วนมาตรา 24 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ต้อง ยึดหลักในเรื่องของการจัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรม ให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

ในปัจจุบันการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตการดำรงชีวิตรวมทั้งการจัดการศึกษาด้วย ทั้งนี้มหาวิทยาลัยฯ ต่าง ๆ ได้มีการปรับตัว โดยการส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนการสอนให้มากขึ้น ระบบจัดการเรียนรู้ MOODLE ได้รับความนิยมอย่างมากในสถาบันการศึกษาทั่วโลกมากกว่า 175 ประเทศ (ออนไลน์ สืบค้นได้ที่ www.academic.chula.ac.th) สาเหตุสำคัญคือ ประการแรกความง่ายในการใช้งาน และมีเครื่องมือสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย คล่องตัวและมีประสิทธิภาพ ประการที่สอง MOODLE LMS ได้รับการพัฒนาโดยชุมชนผู้ใช้ MOODLE โดยมีเครื่องมือและระบบใหม่ ๆ ที่มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องประการที่สามและเป็นประการสำคัญ คือ ระบบจัดการเรียนรู้ MOODLE LMS เป็น Open Source Application คือ ทุกคนสามารถนำไปใช้ได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายแต่ประการใด และโปรแกรม MOODLE LMS ได้รับการแปลเมนูคำสั่งเป็นภาษาท้องถิ่นแล้วกว่า 75 ภาษา (ออนไลน์ สืบค้นได้ที่ www.academic.chula.ac.th) ตัวอย่างเช่น มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ได้จัดระบบสนับสนุนส่งเสริมให้มีการใช้ห้องเรียนเสมือนในการเรียนการสอนทั้งระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา ได้ใช้ระบบ MOODLE (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) เป็นระบบที่ใช้ในการจัดการ เรียนรู้ผ่านเว็บ (LMS : Learning Management System) (อ้างถึงใน ปรานี ทองคำ ออนไลน์ สืบค้นได้ที่ <http://learners.in.th/file/classroom/sampleOne.doc>)

การเรียนการสอนในอดีตจะใช้วิธีการยึดครูผู้สอนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ แต่ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนเปลี่ยนไปจากเดิม ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องอาศัยเครื่องช่วยสืบค้นความรู้จากแหล่งต่าง ๆ โดยมีครูเป็นผู้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน จัดสภาพแวดล้อม และสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง (สุวิทย์ มูลคำ. 2544: 1) บทบาทของสื่อการเรียนการสอนจึงเปลี่ยนแปลงไปแทนที่จะเป็นเพียงเครื่องช่วยให้ครูและนักศึกษาสื่อความหมายได้ตรงกัน (ลัดดา ศุขปริดี. 2523: 6) การเลือกสื่อการเรียนการสอนนับว่ามีความสำคัญมาก สื่อการเรียนการสอนมีหลากหลาย การนำมาใช้ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมในหลายๆ ด้านจึงจะเกิดประโยชน์อย่างแท้จริง เป็นหน้าที่ของครูผู้สอนที่จะต้องพิจารณาตัดสินใจ เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจความหมายของเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ครูผู้สอนต้องการ ไม่ว่าสื่อนั้นจะเป็นสื่อในรูปแบบใดก็ตามล้วนแต่เป็นทรัพยากรที่สามารถอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น ในการใช้สื่อการเรียนนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาลักษณะเฉพาะและคุณสมบัติสื่อแต่ละชนิดเพื่อเลือกให้ตรงกับวัตถุประสงค์การสอน และสามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อใหม่ที่สำคัญมากในการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำเสนอได้ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ผ่านจอภาพ และลำโพง ผสมผสานกัน รวมทั้งควบคุมการแสดงผลของสื่อเหล่านั้นโดยโปรแกรม (program) สั่งงานคอมพิวเตอร์ ทำให้สื่อเหล่านั้นมีลักษณะพิเศษขึ้นมีพลังในการสื่อสารอย่างมีชีวิตชีวา (กิตานันท์ มลิทอง. 2536: 75) ทั้งนี้อยู่ที่ความพึงพอใจของผู้เรียนและการที่บุคคลจะเกิดความพึงพอใจในสิ่งใด มักมีพื้นฐานจากการมีความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจของบุคคลได้รับการตอบสนองซึ่งมาสโลว์ (Maslow, 1970) ได้อธิบายแนวคิดที่เกี่ยวกับความต้องการและความพึงพอใจของมนุษย์ไว้ในทฤษฎีแรงจูงใจว่าลักษณะเฉพาะของชีวิตมนุษย์ คือการได้ปฏิบัติเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ปรารถนา เมื่อมีแรงขับหรือความปรารถนาเกิดขึ้น การกระทำก็จะถูกปลุกเร้าแล้วความพึงพอใจก็จะมาจากการที่ได้บรรลุวัตถุประสงค์

สภาพการจัดการเรียนการสอนในสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตยะลา พบว่าอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ไม่ได้ใช้งานอย่างคุ้มค่า หนังสือบางเล่มเก่า เนื้อหาบางส่วนซ้ำรูด ขาด นอกจากนี้นักศึกษาส่วนใหญ่ของสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตยะลา เป็นนักกีฬาที่ต้องเดินทางไปเก็บตัวอยู่เสมอ ไม่สามารถเข้าห้องเรียนตามปกติได้ จากการสอบถามความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนมีความประสงค์ให้มีการนำสื่อการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองก็จะทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าบทเรียนมัลติมีเดีย มีข้อดีในแง่ของการนำเสนอเนื้อหาที่จับใจ นำเสนอรูปภาพเคลื่อนไหวได้ มีเสียงประกอบช่วยเพิ่มความน่าสนใจ สามารถเก็บข้อมูลได้มากกว่าหนังสือหลายเท่า ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนได้ในด้านการประเมินผล สามารถบันทึกผลการเรียน ประเมินผลการเรียนซ้ำหลาย ๆ ครั้งได้โดยไม่

ทำให้ผู้ใช้มีความรู้สึกร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ และผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ของตนเองได้เสมือนอยู่ในชั้นเรียน

ด้วยความสำคัญของบทเรียนมัลติมีเดีย และข้อดีของโปรแกรม ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม MOODLE วิชาฟุตบอล 2 เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนผ่านระบบเครือข่ายด้วยโปรแกรม MOODLE และนำผลการวิจัยที่ได้ มาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาฟุตบอล 2 ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 โดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2

ความสำคัญและประโยชน์ของการวิจัย

1. ได้บทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 ที่มีประสิทธิภาพสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตยะลา
2. เป็นแนวทางในการสร้างบทเรียนมัลติมีเดียรายวิชาอื่นๆ

ขอบเขตของการวิจัย

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

(1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาคุณภาพของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นนักศึกษา โปรแกรมวิชาพลศึกษา ชั้นปีที่ 3 สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตยะลา ในภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 84 คน

(1.1) กลุ่มตัวอย่างในการทดลองใช้แบบทดสอบเพื่อหาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (R) สุ่มแบบเจาะจงนักศึกษาปีที่ 3/2 ที่เคยเรียน วิชาฟุตบอล 2 จำนวน 30 คน

(1.2) กลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้แบบทดสอบเพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) KR-20 โดยสุ่มอย่างง่ายกับนักศึกษาปีที่ 3 ที่เคยเรียนวิชาฟุตบอล 2 จำนวน 30 คน

(2) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 คือนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 107 คน สุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ดังนี้

(2.1) กลุ่มตัวอย่าง จากนักศึกษาห้อง 2/1 เป็นกลุ่มทดลองใช้ บทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 ในชั้นที่ 1 จำนวน 3 คน ทดลองใช้ ชั้นที่ 2 จำนวน 10 คน

(2.2) กลุ่มตัวอย่าง ห้อง 2/3 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองภาคสนาม

(2.3) กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนครั้งนี้ เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากห้อง 2/1 และห้อง 2/2 จำนวน 32 คน

2) เนื้อหาที่ศึกษา เป็นเนื้อหาในวิชาฟุตบอล 2 หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.)โปรแกรมวิชาพลศึกษาชั้นปีที่ 2 สถาบันการพลศึกษาวิทยาเขตยะลา

3) ตัวแปรที่ศึกษา

(1) ตัวแปรต้น ได้แก่ บทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2

(2) ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียน ด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2

4) ระยะเวลาในการวิจัยภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550

5) เครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

- 5.1 บทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2
- 5.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 5.3 แบบประเมินคุณภาพบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2
- 5.4 แบบประเมินความพึงพอใจ

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้มีนิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัยดังนี้

1. บทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 หมายถึง บทเรียนที่นำเสนอเนื้อหา วิชาฟุตบอล 2 ที่เสนอข้อความ ภาพนิ่ง ภาพกราฟฟิก ภาพเคลื่อนไหวและเสียงมาผสมผสานกัน ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกเรียนบทเรียนต่าง ๆ ได้ตามต้องการผ่านระบบเครือข่ายที่ <http://www.kru-rattana.net>
2. ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย หมายถึง คุณภาพของบทเรียน มัลติมีเดีย เมื่อนักศึกษา ศึกษาจากบทเรียนมัลติมีเดีย แล้ว สามารถทำ แบบฝึกหัดระหว่างเรียน และการทดสอบหลังเรียนได้ถูกต้องมากที่สุด ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 โดย
 - 80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน
 - 80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา ซึ่งวัดจาก คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากเรียนบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2
4. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชื่นชอบต่อการเรียน ด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น