

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษามุ่งส่งเสริมให้หลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และใช้เวลาอย่างสร้างสรรค์รวมทั้งมีความยืดหยุ่น สนองความต้องการของผู้เรียน ชุมชน สังคมและประเทศชาติผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ และเรียนรู้ได้จากสื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ทุกประเภท รวมทั้งจาก เครือข่ายการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีอยู่ในท้องถิ่น ชุมชนและแหล่งอื่นๆ เน้นสื่อที่ผู้เรียนและผู้สอน ใช้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียน ผู้สอนสามารถจัดทำและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ขึ้นเอง ลักษณะของสื่อการเรียนรู้ที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ควรมีหลากหลายทั้งสื่อ ธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสื่ออื่นๆ ซึ่งช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่าง มีคุณค่า น่าสนใจ ชวนคิด ชวนติดตาม เข้าใจได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 1)

การจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สุนทรียภาพความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ดังนั้น กิจกรรมศิลปะสามารถ นำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนโดยตรงทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตัวเองและ แสดงออกในทางสร้างสรรค์ พัฒนากระบวนการรับรู้ทางศิลปะ การเห็นภาพรวม สังเกต รายละเอียด สามารถค้นพบศักยภาพของตนเองอันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือ ประกอบอาชีพได้ ด้วยการมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย สามารถทำงานร่วมกันได้ อย่างมีความสุข ในการจัดการเรียนรู้จะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญพัฒนาความฉลาดทาง สติปัญญาและอารมณ์ให้เห็นคุณค่าของตัวเองเพื่อการแสดงออกอย่างอิสระ เพิ่มการมี

ส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง เพิ่มโครงการตามศักยภาพ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสุข มีเสรีในการเรียนและแสวงหาความรู้ได้เองตามความต้องการ ซึ่งวิชาดนตรีเป็นอีกสาระความรู้หนึ่งที่มีส่วนช่วยพัฒนาตัวเอง ให้มีความสุขสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคมรวมทั้งความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้หรือบูรณาการกับสาระการเรียนรู้อื่นๆ หรืออาจใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544, หน้า 1 – 16)

ดนตรีเป็นสิ่งที่ธรรมชาติให้มาพร้อมๆ กับชีวิตมนุษย์โดยที่มนุษย์เองไม่รู้ตัว ดนตรีเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์อย่างหนึ่งที่ช่วยให้มนุษย์มีความสุข สนุกสนานรื่นเริง ช่วยผ่อนคลายความเครียดทั้งทางตรงและทางอ้อมคำว่า ดนตรี ในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายไว้ว่าเสียงที่ประกอบกันเป็นทำนองเพลง เครื่องบรรเลงซึ่งมีเสียงดังทำให้อารมณ์เปลือยหรือเกิดอารมณ์รัก โศกหรือรื่นเริง จากความหมายข้างต้นจึงทำให้เราได้ทราบคำตอบที่ว่าทำไมต้องมีดนตรี ก็เพราะว่าดนตรีช่วยให้มนุษย์เรารู้สึกเปลือยได้ คำว่า ดนตรี มีความหมายที่กว้างและหลากหลายมาก นอกจากนี้ยังมีการนำดนตรีไปใช้ประกอบในกิจกรรมต่างๆ ที่เราค้นเคย เช่น การใช้ประกอบในภาพยนตร์ เนื่องจากดนตรีนั้นสามารถนำไปเป็นพื้นฐานในการสร้างอารมณ์ลักษณะต่างๆ ของแต่ละฉากได้ พิธีกรรมทางศาสนาก็มีการนำดนตรีเข้าไปมีส่วนร่วมด้วย จึงทำให้มีความขลัง ความน่าเชื่อถือ ความศรัทธา มีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ดนตรีบางประเภทถูกนำไปใช้ในการเผยแพร่ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่มคนหรือเชื้อชาติ บางครั้งมนุษย์เราใช้ดนตรีเป็นเครื่องมือในการแยกประเภทของมนุษย์ออกเป็นกลุ่มๆ เช่น วัยรุ่นในเมืองก็จะชอบฟังเพลงที่มีจังหวะหรือทำนองสนุกๆ ครื้นเครง ความรักหวานซึ้ง ส่วนวัยรุ่นที่อยู่ในชนบทก็มักจะชอบฟังประเภทเพลงเพื่อชีวิต เพลงลูกทุ่ง วิทยุหนุ่มสาวก็ชอบเพลงทำนองอ่อนหวานที่เกี่ยวกับความรัก สำหรับผู้ใหญ่ก็มักจะชอบฟังเพลงที่มีจังหวะหรือทำนองที่ฟังสบายๆ และชอบฟังเพลงที่คุ้นเคย (โรงเรียนลำปางกัลยาณี, 2554) จากลักษณะของดนตรีที่มีความเป็นนามธรรมสื่อการสอนสำหรับดนตรีเป็นสิ่งที่ช่วยให้การเรียนการสอนดนตรีมีประสิทธิภาพจึงมีความจำเป็นของผู้สอนที่ควรศึกษาค้นคว้าว่ามีสื่ออะไรบ้างที่นำมาใช้สอนดนตรีและควรนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด สื่อการสอนที่ใช้กันอยู่เสมอได้แก่ บทเพลง แผนภูมิและแผนภาพ เครื่องดนตรี สื่อประเภทเสียง สิ่งพิมพ์ และสื่อประเภทอื่น เช่น แถบภาพ สไลด์ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นต้น (ธนุรักษ์ สุทธิจิตต์, 2544, หน้า 26) สื่อการสอนนับว่าเป็นสิ่งที่มีบทบาทอย่างมากในการเรียนการสอนนับแต่

ในอดีตจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะสื่อนั้นจะเป็นสื่อรูปแบบใดก็ตามล้วนแต่เป็นทรัพยากรที่สามารถอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น ในการใช้สื่อการสอนจำเป็นต้องศึกษาถึงลักษณะเฉพาะและคุณสมบัติของสื่อแต่ละชนิดเพื่อเลือกสื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการสอนและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนโดยต้องมีการวางแผนอย่างเป็นระบบในการใช้สื่อด้วย ทั้งนี้เพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในปัจจุบันคอมพิวเตอร์มีบทบาทสำคัญในการดำรงชีวิตของทุกคน เป็นอุปกรณ์ที่ช่วยแบ่งเบาภาระการทำงานได้เป็นอย่างดี จนอาจกล่าวได้ว่าเป็นปัจจัยหนึ่งในการประกอบอาชีพในโลกแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร ในอนาคตจะยิ่งทวีความสำคัญมากยิ่งขึ้นและจะแพร่หลายเข้าไปทุกหน่วยงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งวงการศึกษา ได้ตระหนักในความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องนำคอมพิวเตอร์มาใช้อย่างกว้างขวาง ทั้งในการจัดการเรียนการสอนและการทำงานอื่นๆ ได้แก่ งานบริหาร งานบริการ งานสอน ซึ่งจะอำนวยความสะดวกและทำให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจ และฝึกฝนทักษะตั้งแต่อยู่ในโรงเรียน เป็นผลดีต่อการวางพื้นฐานทางเทคโนโลยีให้แก่ประชากรของประเทศที่จะพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ใฝ่รู้ใฝ่เรียน และเรียนได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 1) ความเจริญรุดหน้าและพัฒนาการด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้ดำเนินไปอย่างรวดเร็วมากในระยะเวลาที่ผ่านมามีประสิทธิภาพการทำงานในด้านต่างๆ ได้ละเอียดถูกต้องแม่นยำ สามารถทำงานได้หลายอย่างในเวลาเดียวกัน เช่น สามารถจัดการข้อมูลในลักษณะตัวเลข ภาษาหรือรูปภาพได้ง่ายและรวดเร็ว ประกอบกับความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์มีขนาดเล็กและราคาถูกลง แต่มีประสิทธิภาพในการทำงานสูงขึ้น จึงทำให้มีการตื่นตัวที่จะนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในวงการศึกษามากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการเรียนการสอน (กิตานันท์ มลิทอง, 2540, หน้า 217)

จากผลการศึกษาค้นคว้าที่ผ่านมา พบว่า การเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนักเรียนจะมีความคิดที่เร็วกว่าจำได้นานกว่า และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนปกติแทบทุกสาขาวิชา นักเรียนจะมีพัฒนาการด้านทักษะในการแก้ไขปัญหาและการสร้างสรรค์ดีขึ้นซึ่งผู้เรียนจะใช้เวลาเรียนน้อยกว่าวิธีการเรียนตามปกติ ในขณะที่เดียวกันผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองโดยปราศจากข้อจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่ โดยเฉพาะผู้เรียนที่เรียนอ่อนสามารถใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในการเรียนเพิ่มเติมนอกเวลาได้ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จึงได้รับความ

นิยมในปัจจุบัน มีแนวโน้มที่จะเป็นสื่อการศึกษาที่สำคัญต่อไปในอนาคต เนื่องจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สามารถช่วยแก้ปัญหาทางการศึกษาได้เป็นอย่างดี (ถนอมพร เลหาจรัสแสง, 2541, หน้า 3) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของไชยยศ เรืองสุวรรณ (2551, หน้า 2 – 4) ได้กล่าวว่า การนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นสื่อเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาการเรียนรู้ไปสู่ผู้เรียนซึ่งเรียกว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer-Assisted Instruction หรือ Computer Aids Instruction) คนทั่วไปมักเรียกว่า CAI ซึ่งช่วยให้การเรียนการสอนมีปฏิสัมพันธ์กันได้ระหว่างผู้เรียนกับคอมพิวเตอร์ เช่นเดียวกับการสอนระหว่างครูและนักเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นตัวกลางที่อยู่ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และสื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ได้กล่าวว่า การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มาใช้ในการเรียนการสอน นอกจากจะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเรียนได้มากกว่าที่เคยเรียนผ่านกระดาษแล้ว ยังช่วยหลีกเลี่ยงข้อจำกัดบางอย่างที่ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย กล่าวคือ การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะไม่ทำให้หงุดหงิดและไม่ได้ยินเสียงบ่นของครูจนนักเรียนเกิดความกล้าที่จะเรียนซ้ำๆ ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจบทเรียนได้อย่างถ่องแท้ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ทั้งในฐานะที่เป็นสื่อสาระการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นสื่อประสม เรียนได้ทุกสถานที่ทุกเวลา ทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์แล้ว บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดียยังสามารถตอบสนองเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเรียนเร็วหรือช้าตามความต้องการ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นระบบสื่อการเรียนแบบปฏิสัมพันธ์ ที่ผู้เรียนรับผลป้อนกลับทันทีจากบทเรียน เปรียบเสมือนสื่อหรือระบบเพื่อการเรียนการสอนที่สามารถซ่อนคำตอบ และหาคำตอบได้ ดีกว่าระบบสื่ออื่นๆ

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นว่าคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีความสำคัญและจำเป็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และสภาพที่ผู้วิจัยพบจากประสบการณ์การสอน สาระดนตรี เรื่องเครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบะฮีวิทยาคม อำเภอพรหมานิคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 นักเรียนยังมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องดนตรีสากลไม่ดีเท่าที่ควร อีกทั้งเครื่องดนตรีตะวันตกเป็นเครื่องดนตรีที่มีราคาสูง ทำให้เกิดปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการสื่อสาร จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโรงเรียนบะฮีวิทยาคม พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สาเหตุหนึ่งเป็นเพราะครูผู้สอนขาดสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย

ใช้สื่อเก่าที่มีจำนวนน้อย ไม่เพียงพอกับจำนวนเด็ก ไม่สร้างความสนใจของผู้เรียนและไม่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจ ไม่ได้ฝึกให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง นักเรียนจึงไม่สามารถค้นพบความรู้ได้ด้วยตนเอง

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มัลติมีเดีย เรื่องเครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น สาระดนตรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อกระตุ้นและสร้างความสนใจให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่รู้ ใฝ่เรียน สนุกสนาน อยากเรียนด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะในด้านการใช้คอมพิวเตอร์มากขึ้น จึงได้นำนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษามาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และเป็นแนวทางในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มัลติมีเดีย สาระดนตรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ในระดับชั้นอื่นๆ และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ต่อไป

คำถามของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดคำถามของการวิจัย ไว้ดังนี้

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย เรื่องเครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น สาระดนตรี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีลักษณะและองค์ประกอบอย่างไร
2. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย เรื่องเครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น สาระดนตรี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้หรือไม่อย่างไร
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบะฮีวิทยาคม ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย เรื่องเครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่ อย่างไร
4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เกี่ยวกับการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย เรื่องเครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น สาระดนตรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ อย่างไร
5. ความคงทนในการเรียนรู้เรื่องบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย เรื่องเครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น สาระดนตรี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นอย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดความมุ่งหมายของการวิจัย ไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย เรื่องเครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น สาระดนตรี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบะฮีวิทยาคม ระหว่างก่อนและหลังได้เรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย เรื่องเครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น
4. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย เรื่องเครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น

สมมติฐานของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานการวิจัย ไว้ดังนี้

1. ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย เรื่องเครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น สาระดนตรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เป็นแนวทางสำหรับครูอาจารย์ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนเรื่องอื่นๆ ต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนบะฮีวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 จำนวน 10 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 250 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนบะฮีวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 จำนวน 20 คน ได้มาด้วยการสุ่มแบบเป็นกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ซึ่งโรงเรียนบะฮีวิทยาคม มีการจัดชั้นเรียนแบบผลการเรียนรู้ นักเรียนแต่ละห้องมีคุณลักษณะคล้ายคลึงกัน

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการสร้างบทเรียนในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เรื่องเครื่องดนตรีสากล เบื้องต้น สาระดนตรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

- 3.1 เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย (Strings)
- 3.2 เครื่องดนตรีประเภทเครื่องลมไม้ (Woodwind)
- 3.3 เครื่องดนตรีประเภทเครื่องทองเหลือง (Brass)
- 3.4 เครื่องดนตรีประเภทลิ้นนิ้ว (Keyboard)
- 3.5 เครื่องดนตรีประเภทเครื่องกระทบ (Percussion & Drums)

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 10 ชั่วโมง โดยจัดสัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 1 ชั่วโมง ทั้งนี้ไม่รวมการทดสอบก่อนและหลังเรียน

5. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น

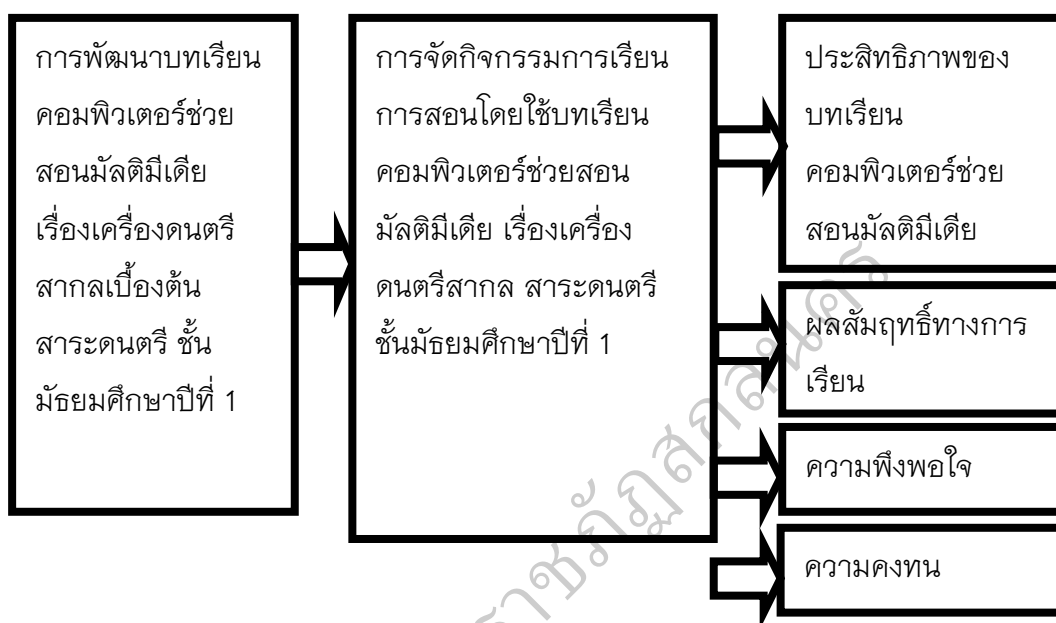
ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย เรื่องเครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น สาระดนตรี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ความพึงพอใจ
4. ความคงทน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยไว้ ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย (Multimedia Computer-Assisted Instruction) หมายถึง สื่อการสอนที่สร้างขึ้นโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการเรียนรู้และนำเสนอเนื้อหาบทเรียนในลักษณะมัลติมีเดีย เรื่องเครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น สาระดนตรี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยบทเรียนมีลักษณะของสื่อหลายๆอย่างผสมผสานกัน ทั้งข้อมูล ภาพนิ่ง กราฟิก แผนภูมิ กราฟ ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ เสียง และมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับบทเรียน ส่วนประกอบของบทเรียน มีเนื้อหา แบบฝึกหัด และแบบทดสอบ รวมถึงมีคำอธิบาย คำถาม และตัวอย่างประกอบ เพื่อให้นักเรียนศึกษาด้วยตนเองตามความสนใจ

2. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย หมายถึง คุณภาพของกระบวนการต่อประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย การสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ตามเกณฑ์ 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบฝึกหัด ทำหน่วยงานการเรียนของนักเรียน ซึ่งต้องได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ซึ่งต้องได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่แสดงถึงความรู้ ความเข้าใจที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาดนตรี เรื่อง เครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ หลังเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. ความพึงพอใจ หมายถึง การแสดงออกของผู้เรียนถึงความรู้สึกรับชอบและพอใจในการศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย เรื่อง เครื่องดนตรีสากล เบื้องต้น ซึ่งความรู้สึกลักษณะนี้ส่งผลต่อความพร้อมและความเอาใจใส่ในการเข้าร่วมกิจกรรม การเรียนการสอนด้วยความตั้งใจและความกระตือรือร้น ซึ่งวัดจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ คือ 5, 4, 3, 2, และ 1 เป็นมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อย ที่สุดตามลำดับ

5. ความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่ได้รับจากการเรียนรู้ หรือประสบการณ์ที่ได้รับมาก่อน ในเนื้อหาที่เรียนผ่านไปแล้วในเรื่อง เครื่องดนตรีสากลเบื้องต้น ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีสากล ที่เป็นฉบับเดิม โดยทำการทดสอบเมื่อผ่านการทดสอบหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์