

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การศึกษาเป็นกลยุทธ์อย่างหนึ่งของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งการลงทุนในการศึกษาของมนุษย์ก็เพื่อเป็นการเพิ่มคุณค่า และคุณภาพของมนุษย์ให้สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาประเทศ ในปัจจุบันนี้ความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ทำให้สังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลง ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองอย่างเห็นได้ชัด มีการพัฒนาจากสังคมเกษตรกรรมและบริหาร ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้วิถีชีวิตของคนในสังคมเปลี่ยนไป ด้วย จึงจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้วิทยาการใหม่ ๆ ที่ล้นหลามเข้ามาและจำเป็นต้องมีการปรับตัวให้ทันการเปลี่ยนแปลง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว (นัศรา นิตยา. 2545 : 1-2)

การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์และสมดุล ทั้งด้านจิตใจ ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม มุ่งเน้นการพัฒนาให้มีความรู้ ความสามารถ ทั้งทางด้านวิชาการ วิชางาน และวิชาชีพชีวิต เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข พึ่งตนเองได้ อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ พัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม (กรมวิชาการ. 2545 ก : 1) มุ่งปรับกระบวนการเรียนการสอนให้เอื้อต่อการพัฒนาขีดความสามารถของนักเรียน ให้เต็มตามศักยภาพ ตามจุดประสงค์แต่ละระดับแต่ละประเภท และยึดหลักว่านักเรียน มีความสำคัญที่สุด ต้องส่งเสริมนักเรียนให้สามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพ ทั้งด้านความรู้ คุณธรรมและทักษะกระบวนการ เปิดโอกาสให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาสาระ และกระบวนการเรียนรู้โดยมีเป้าหมายสำคัญคือ ให้นักเรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข เพราะความเก่งอย่างเดียวไม่สามารถประกันได้ว่าผู้รับการศึกษาแล้วจะไม่เป็นอันตรายต่อสังคมจึงต้องมีความดี และความสุขประกอบ เข้ามาเป็นพื้นฐานสำคัญ เนื่องจากคนที่มีความสุขและความดีย่อมใช้ความเก่งของตนไปในทางที่เป็นประโยชน์ แก่สังคม และตนเอง เป็นคนที่มองกว้าง คิดไกล ใฝ่ดี โดยอาศัยฐานแนวคิดเชิงทฤษฎี ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ (กรมวิชาการ. 2542 : 1-2) โดยมีหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เป็นกรอบในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้นักเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่จัดทำขึ้นสำหรับท้องถิ่นและสถานศึกษาได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาและจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงและแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 3) ซึ่งจะทำให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นไปตามเจตนารมณ์พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 (2542 : 18-19) หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ตามมาตรา 65 ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิต และผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพและประสิทธิภาพ และมาตรา 66 นักเรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ทำให้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กรมวิชาการ. 2545 ข : 37-38)

ในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ซึ่งเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้หนึ่งในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถความความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพ และเทคโนโลยี มาประยุกต์ใช้ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์และแข่งขันในสังคม ไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียงและมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 1)

ในปัจจุบันได้มีการนำเอาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในบทบาทเป็นผู้สอนอย่างกว้างขวาง ผลจากการสังเคราะห์งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ (ถนอมพร เลหาจรัสแสง. 2547 : 2-3) พบว่า การเรียนโดยใช้คอมพิวเตอร์มีบทบาทเป็นผู้สอนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น เมื่อเทียบกับวิธีสอนแบบปกติที่ใช้ครูเป็นผู้สอนจากการอบรมโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐาน (Computer Based Training : CBT) และการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Aided Instruction : CAI) ซึ่งเป็นสื่อที่ได้พัฒนาขึ้นเพื่อพยายามนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอน (วิทยา อารีราษฎร์. 2549 : 5) โดยเนื้อหาที่บรรจุเป็นสื่อนั้นในปัจจุบันจะเป็นแบบสื่อประสมหรือมัลติมีเดีย (Multimedia)

เนื่องจากมัลติมีเดียเป็นสื่อที่ทันสมัย มีลักษณะพิเศษ และมีพลังการสื่อสารอย่างมีชีวิตชีวา ดึงดูดความสนใจของนักเรียนด้วยภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหวและเสียง ช่วยในการสื่อสารระหว่างนักเรียนด้วยเหตุผลที่นักเรียนบางคนไม่กล้าถามข้อสงสัย การใช้มัลติมีเดียจะช่วยให้แก้ปัญหาในส่วนนี้ได้ โดยตอบสนองความต้องการในลักษณะการศึกษารายบุคคล และสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้มากขึ้นขณะเดียวกันจะประหยัดเวลาได้มาก โดยผู้สอนไม่ต้องเสียเวลาซ้ำแล้วซ้ำอีกนอกจากนั้นยังถือว่าเป็นสื่อที่สามารถสื่อความคิดไปยังผู้อื่น เพราะสามารถรับได้ทั้งการอ่าน การฟัง การเห็นภาพเคลื่อนไหวที่สมจริง การเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนถือเป็นสิ่งใหม่ที่จะช่วยให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้นเนื่องจากคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถนำเสนอเนื้อหาได้รวดเร็วและน่าสนใจกว่า สามารถนำเสนอภาพเคลื่อนไหวได้มีเสียงประกอบ สามารถควบคุมไม่ให้นักเรียนดูเฉลยก่อนได้ สามารถประเมินและบันทึกผลการเรียนได้ทันทีที่นักเรียนเรียนจบ และผู้สอนสามารถเปิดดูผลการเรียนของนักเรียนแต่ละคนได้ (พิเชษฐ พิศวง. 2549 : 1) การเรียนโดยคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ถือเป็นกรนำเอาสื่อการสอนที่เป็นเทคโนโลยีระดับสูงมาใช้ในการเรียนการสอน ช่วยให้การเรียนการสอนสามารถปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียนกับคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังตอบสนองข้อมูลที่นักเรียนป้อนเข้าไปได้ทันที ซึ่งเป็นการช่วยเสริมแรงนักเรียน (กิดานันท์ มลิทอง. 2548 : 157)

การจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่าย (Web-Based Instruction) เป็นการผนวกคุณสมบัติไฮเปอร์มีเดียเข้ากับคุณสมบัติของเครือข่าย เวิลด์ ไวด์ เว็บ (www.) เพื่อสร้างเสริมภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ในมิติที่ไม่มีขอบเขตจำกัดด้วยระยะทางและเวลาที่แตกต่างกัน การใช้คุณสมบัติของไฮเปอร์มีเดียในการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายนั้น จะช่วยในการสนับสนุนศักยภาพการเรียนรู้ด้วยตนเองตามลำพัง (One alone) โดยนักเรียนสามารถเลือกเนื้อหาของบทเรียนที่นำเสนออยู่ในรูปแบบไฮเปอร์มีเดีย ซึ่งเป็นเทคนิคการเชื่อมโยงเนื้อหาหลักด้วยเนื้อหาอื่นที่เกี่ยวข้อง รูปแบบการเชื่อมโยงนี้เป็นได้ทั้งการเชื่อมโยงข้อความไปสู่เนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้อง หรือสื่อภาพ และเสียง การเชื่อมโยงดังกล่าวซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถควบคุมการเรียนด้วยตนเอง โดยเลือกลำดับเนื้อหาบทเรียนตามความต้องการและเรียนตามกำหนดเวลาที่เหมาะสมและสะดวกของตนเอง ในส่วนคุณสมบัติของเครือข่าย เวิลด์ ไวด์ เว็บ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนหรือนักเรียนอื่นเพื่อการเรียนรู้โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในเวลาเดียวกัน หรือ ณ สถานที่เดียวกัน (Human to human interaction) (ไชยยศ เรืองสุวรรณ. 2548 : 115)

โรงเรียนอนุคุณนารี อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 จัดการศึกษา ในระดับช่วงชั้นที่ 3-4 ผู้วิจัยทำการสอนนักเรียน ในระดับช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีนักเรียนจำนวน 12 ห้องเรียน มีแนวทาง ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ระบบการพัฒนาคูแลกร ส่งเสริมให้ครูศึกษาต่อ อบรม สัมมนา ฯลฯ เพื่อนำความรู้ ประสบการณ์มาเชื่อมโยงสู่การเรียนการสอนอย่างมี ประสิทธิภาพ พัฒนาการผลิตสื่อ การใช้สื่อ นวัตกรรมที่ทันสมัย แผนปฏิบัติการ การประจำปีการศึกษา 2551 (โรงเรียนอนุคุณนารี. 2551 ก : 14-54) ผู้วิจัยซึ่งปฏิบัติหน้าที่ ครูผู้สอนรายวิชา การงานอาชีพและเทคโนโลยีพื้นฐาน (งานธุรกิจ) ได้สำรวจสภาพของ การจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนเป็นเบื้องต้นพบว่า ครูส่วนใหญ่ยังนำเทคโนโลยีมาใช้ ในการจัดการเรียนการสอนน้อย (โรงเรียนอนุคุณนารี. 2551 ข : 1-12) นักเรียนแต่ละคนมี ความสามารถในการเรียนรู้แตกต่างกัน นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมน้อย นักเรียน ไม่สามารถทบทวนความรู้ที่เรียนผ่านมาได้ และนักเรียนส่วนมากไม่ศึกษาหาความรู้ใหม่ หรือหัวข้อที่จะเรียนมาล่วงหน้า จึงส่งผลต่อความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้งของ นักเรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา การงานอาชีพและเทคโนโลยีพื้นฐาน (งานธุรกิจ) ที่ผ่านมาอยู่ในเกณฑ์ที่ยังไม่เป็นที่น่าพอใจ ทั้งนี้เป็นผลจากการขาดสื่อเพื่อใช้ ในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากการสอนวิชางานธุรกิจจำเป็นต้องใช้สื่อเพื่อจำลองให้นักเรียน ได้เห็นภาพและสร้างจินตนาการได้ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าบทเรียนบนเครือข่ายจะเป็นสื่อที่มี ความเหมาะสมต่อการนำมาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนรายวิชาธุรกิจ เนื่องจาก เป็นสื่อที่สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหว ให้นักเรียนได้เห็นภาพบนจอคอมพิวเตอร์ได้ นักเรียนสามารถเรียน โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ อีกทั้งยังสามารถทบทวนเนื้อหาได้ บ่อยครั้งเท่าที่ต้องการ และโรงเรียนมีสื่ออุปกรณ์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่สามารถรองรับ การใช้บทเรียนบนเครือข่ายได้เป็นอย่างดี จากสภาพปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้มีความสนใจ ที่จะพัฒนาบทเรียนบนเครือข่าย รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยีพื้นฐาน (งานธุรกิจ) เรื่อง ธุรกิจในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุคุณนารี โดยบทเรียนที่ผู้วิจัยพัฒนานี้ นอกจากจะสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ได้แล้ว นักเรียนสามารถนำไปศึกษาด้วยตนเองได้ โดยผู้วิจัยคาดหวังว่าการจัดการเรียนรู้โดย บทเรียนบนเครือข่าย ซึ่งเป็นบทเรียนแบบมัลติมีเดีย มีทั้งภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และ ประกอบด้วยเนื้อหาที่สมบูรณ์ครบถ้วน ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ จะสร้าง

ความพึงพอใจให้นักเรียนเกิดความอยากเรียน มีความสุขกับการเรียน ทำให้นักเรียนมีความรู้ มีความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น และส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายเรื่อง ทูรกีงในชีวิตประจำวัน ให้มี ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อประเมินคุณภาพบทเรียนบนเครือข่ายที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
4. เพื่อศึกษาค้นคว้าประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนบนเครือข่ายที่พัฒนาขึ้น
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียน บนเครือข่ายที่พัฒนาขึ้น
6. เพื่อศึกษาความคงทนทางการเรียนรู้ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ ด้วยบทเรียนบนเครือข่ายที่พัฒนาขึ้น

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .05

ข้อตกลงเบื้องต้น

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองตามแบบแผนการทดลองที่กำหนดและ จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ (ภาคผนวก ก หน้า 132-145) โดยกลุ่มทดลอง เป็นกลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียนบนเครือข่าย สำหรับกลุ่มควบคุมเป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ แผนการเรียนรู้ตามคู่มือครู และไม่จัดการเรียนรู้พิเศษแต่อย่างใด ทั้งนี้ผู้วิจัยเป็นผู้ควบคุม การทดลองทั้งสองกลุ่มด้วยตนเอง และการเข้าเรียนของทั้งสองกลุ่ม ผู้วิจัยให้กลุ่มทดลอง เข้าเรียนเป็นรายชั่วโมง (ดังรายละเอียดหน้า 98) ซึ่งไม่ได้ให้กลุ่มทดลองเรียนด้วยตนเอง โดยอิสระแต่อย่างใด

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนอนุคุณนารี อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 จำนวน 12 ห้องเรียน

1.2 กลุ่มตัวอย่างได้จากการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลากจากนักเรียนทั้ง 12 ห้องเรียนเพื่อให้ได้นักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 ห้องเรียนคือ

1.2.1 กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยบทเรียนบนเครือข่ายที่พัฒนาขึ้นจำนวน 1 ห้องเรียน

1.2.2 กลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติจำนวน 1 ห้องเรียน

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการทดลอง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 ระหว่างเดือน มิถุนายน-กรกฎาคม 2552 จำนวน 5 ชั่วโมง

3. กรอบเนื้อหาการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีกรอบเนื้อหาการวิจัยดังต่อไปนี้

3.1 เรื่องธุรกิจทั่วไป ประกอบด้วย

3.1.1 ความหมาย ประโยชน์และจุดมุ่งหมายของธุรกิจ จำนวน 1 ชั่วโมง

3.1.2 ประเภทของธุรกิจ จำนวน 1 ชั่วโมง

3.1.3 รูปแบบของธุรกิจ จำนวน 1 ชั่วโมง

3.2 ปัจจัยและสิ่งแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อธุรกิจ

3.2.1 ปัจจัยและสิ่งแวดล้อมภายในที่มีผลกระทบต่อธุรกิจ
จำนวน 1 ชั่วโมง

3.2.1 ปัจจัยและสิ่งแวดล้อมภายนอกที่มีผลกระทบต่อธุรกิจ
จำนวน 1 ชั่วโมง

4. กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาตามแนวคิดตามรูปแบบ ADDIE Model ของ โรเจอร์ริค ซิม (Roderic Sims) แห่งมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีซิดนีย์ ประเทศออสเตรเลีย (มนต์ชัย เทียนทอง. 2548 : 131) อธิบายโดยแสดงให้เห็นภาพความสัมพันธ์ของตัวแปรต้น และตัวแปรตาม ดังแสดงในแผนภูมิที่ 1



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากแผนภูมิที่ 1 ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามวิธีการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการวิเคราะห์ ขั้นการออกแบบ ขั้นการพัฒนา ขั้นการทดลองใช้ และขั้นการประเมินผล โดยในการศึกษา ตัวแปรต้นได้แก่ บทเรียนบนเครือข่ายและการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนบนเครือข่าย และตัวแปรตามจัดแบ่งเป็น 2 ด้าน ดังนี้

4.1 ด้านการสร้างบทเรียน ได้แก่ คุณภาพบทเรียนบนเครือข่ายที่พัฒนาขึ้น

4.2 ด้านการทดลองใช้บทเรียน ได้แก่ ประสิทธิภาพของบทเรียนตามเกณฑ์ E_1/E_2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำนึงประสิทธิผล ความพึงพอใจและความคงทนทางการเรียนรู้ของนักเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. บทเรียนบนเครือข่าย (WBI : Web-Based Instruction) หมายถึง การนำเอาสื่อหลาย ๆ ประเภทมาใช้ในการนำเสนอข้อมูล โดยมีสื่อด้าน ข้อความ เสียง สี ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง และมีการนำเอาระบบการโต้ตอบระหว่างผู้ใช้และสื่อมาผสมผสานกัน โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางในการนำเสนอข้อมูลบทเรียนบนเครือข่ายวิชา การงานอาชีพและเทคโนโลยีพื้นฐาน (งานธุรกิจ) ที่นำเสนอผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่สามารถเรียนรู้ได้ทุกสถานที่ที่มีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและทุกเวลาที่นักเรียนต้องการ นำเสนอเนื้อหาเรื่อง ธุรกิจในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุคุณนารี อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 ประกอบไปด้วย

1.1 เรื่องธุรกิจทั่วไป ประกอบด้วย

1.1.1 ความหมาย ประโยชน์และจุดมุ่งหมายของธุรกิจ

1.1.2 ประเภทของธุรกิจ

1.1.3 รูปแบบของธุรกิจ

1.2 ปัจจัยและสิ่งแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อธุรกิจ

1.2.1 ปัจจัยและสิ่งแวดล้อมภายในที่มีผลกระทบต่อธุรกิจ

1.2.2 ปัจจัยและสิ่งแวดล้อมภายนอกที่มีผลกระทบต่อธุรกิจ

2. การสอนแบบปกติ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนรายวิชา การงานอาชีพและเทคโนโลยี พื้นฐาน (งานธุรกิจ) เรื่อง ธุรกิจในชีวิตประจำวัน ด้วยวิธีการสอนตามคู่มือครูโดยไม่ใช้บทเรียนบนเครือข่าย

3. ประสิทธิภาพของบทเรียนบนเครือข่ายหมายถึง ความสามารถของบทเรียนบนเครือข่ายเรื่อง ธุรกิจในชีวิตประจำวัน ในสร้างผลสัมฤทธิ์ให้นักเรียนมีความสามารถ

ทำแบบทดสอบระหว่างบทเรียน แบบฝึกหัดหลังเรียน หรือแบบทดสอบหลังบทเรียน ได้บรรลุวัตถุประสงค์ตามเกณฑ์ E_1/E_2 ในงานวิจัยที่กำหนดไว้ที่เกณฑ์ 80/80

3.1 E_1 หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเมื่อเรียนจากบทเรียนบนเครือข่าย แล้วทำแบบฝึกหัดหลังเรียนแต่ละเรื่องได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

3.2 E_2 หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเมื่อเรียนจากบทเรียนบนเครือข่ายครบทุกเรื่อง แล้วทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ของนักเรียนที่แสดงออกในรูปแบบของคะแนนในการทำแบบทดสอบหรือแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง หลังจากที่ได้รับการจัดการเรียนรู้จากบทเรียนบนเครือข่ายจบแล้ว โดยพิจารณาพัฒนาการด้านความรู้ของนักเรียนจากคะแนนความสามารถของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

5. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างต่อบทเรียนบนเครือข่าย เรื่อง ธุรกิจในชีวิตประจำวัน หลังจากที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น โดยแบ่งเป็น 6 ด้านคือ ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ด้านภาพ ภาษา และ เสียง ด้านตัวอักษร และสี ด้านแบบทดสอบ/แบบฝึกหัดหลังเรียน ด้านการจัดการบทเรียน และด้านคู่มือการใช้บทเรียน โดยวัดค่าเป็นคะแนนจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจ ของนักเรียนกลุ่มทดลอง

6. ความคงทนทางการเรียนรู้ หมายถึง การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถของนักเรียนที่จะระลึกถึงความรู้ที่เคยมีประสบการณ์ที่ผ่านมา หลังจากเวลาผ่านไปชั่วระยะเวลา 7 วัน และ 30 วัน โดยเริ่มนับจากวันที่สอบหลังเรียน (Post-test)

7. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าแสดงความก้าวหน้าของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนบนเครือข่าย เรื่อง ธุรกิจในชีวิตประจำวัน ที่พัฒนาขึ้น

8. คุณภาพของบทเรียน หมายถึง บทเรียนบนเครือข่าย เรื่องธุรกิจในชีวิตประจำวัน ที่ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาระดับความเหมาะสมโดยงานวิจัยในครั้งนี้ใช้ค่าเฉลี่ยของคะแนน ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป

9. กลุ่มทดลอง หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนอนุคุณนารี ที่ทำการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนบนเครือข่าย เรื่อง ธุรกิจในชีวิตประจำวัน

10. กลุ่มควบคุม หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนอนุคุณนารี ที่ทำการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ เรื่อง ธุรกิจในชีวิตประจำวัน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนบนเครือข่ายที่พัฒนาขึ้น มีความรู้ มีความเข้าใจในสาระที่เรียน ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
2. เป็นแนวทางสำหรับเพื่อนครูในการจัดทำนวัตกรรมและพัฒนาการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี และกลุ่มสาระอื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY