

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 หมวด 9 ว่าด้วยเทคโนโลยีทางการศึกษา มาตรา 66 กล่าวว่า ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเพื่อให้มีความรู้และทักษะในการใช้ที่คุ้มค่าและเหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้ของคนไทย การจัดการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน และหลักสูตรสถานศึกษามุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้ต่อเนื่องตลอดชีวิต และใช้เวลาสร้างสรรค์ รวมทั้งมีความยืดหยุ่น สนองความต้องการของผู้เรียน ชุมชน สังคมและประเทศชาติ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ และเรียนรู้ได้จากสื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ทุกประเภทรวมทั้งจากเครือข่ายการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในท้องถิ่น ชุมชน และแหล่งอื่น ๆ เน้นสื่อที่ผู้เรียนใช้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ลักษณะของสื่อการเรียนรู้ที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ควรมีความหลากหลายทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสื่ออื่น ๆ ซึ่งส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า น่าสนใจ ชวนคิด ชวนติดตาม เข้าใจง่าย และรวดเร็วขึ้น รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักการแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง ลึกซึ้งและต่อเนื่องตลอดเวลาเพื่อให้การใช้สื่อการเรียนรู้เป็นไปตามแนวการจัดการเรียนรู้ และพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ. 2545 : 16-21)

จุดมุ่งหมายหลักในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข การพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะดังกล่าวท่ามกลางสภาพสังคมในปัจจุบันนี้เป็นสิ่งที่ท้าทาย เพราะมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านสภาพเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีการศึกษาส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งในระบบ นอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย โดยการสร้างสื่อเทคโนโลยีให้ผู้เรียนได้พัฒนาเองตามศักยภาพที่มีอยู่ โดยมองเห็นถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล พร้อมทั้งสื่อเทคโนโลยีทางการศึกษาต้องส่งเสริมทักษะการดำรงชีวิต การมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ ศีลธรรม จริยธรรม วัฒนธรรมอันดีงามของคนไทย และมีการสร้างสื่อเทคโนโลยีการศึกษาให้

มีการสอดแทรกสิ่งต่าง ๆ ตามที่กล่าวไปแล้ว นอกเหนือจากการให้เนื้อหาสาระความรู้ทางวิชาการ (วีรพงศ์ อุคผล. 2545 : 29) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยอีกมันในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้ ทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาระดับอาชีว และการศึกษาลดชีวิต ส่งเสริมพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้มีคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ ปฏิบัติตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง รักหวงแหนความเป็นไทย และภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถดำรงชีวิตในสังคมอย่างสันติสุข มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 3)

การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่างๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ขอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศไทย และสังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ. 2552 : 1)

การจัดการเรียนรู้ให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ ผู้สอนจะต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากผู้บอกความรู้แก่ผู้เรียนเป็นผู้สนับสนุน เสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายแก่ผู้เรียน โดยคิดค้นเทคนิควิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถคิดค้นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ และนำมาใช้ให้เหมาะสมกับปัจจัยต่าง ๆ เช่น ความรู้ ความสามารถด้านเนื้อหา ความสนใจและวัยของผู้เรียน ความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้แต่ละช่วงชั้น เวลา สถานที่ วัสดุอุปกรณ์ และสภาพแวดล้อมของโรงเรียนและชุมชน (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 121) นักการศึกษาและนักวิจัย ได้มีการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในบทบาทเป็นผู้สอนอย่างกว้างขวาง ผลจากการสังเคราะห์งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศพบว่า การเรียนโดยใช้คอมพิวเตอร์มีบทบาทเป็นผู้สอนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น เมื่อเทียบกับวิธีสอนแบบปกติที่ใช้ครูเป็นผู้สอน (ถนอมพร เลหาจรัสแสง. 2541 : 2-3) การใช้เทคโนโลยีการศึกษาในยุคของเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้มีแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนไปจากเดิมมาเป็นการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การเรียนการสอนยุคใหม่จะเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแทนผู้สอนเป็นเหตุให้ผู้สอนมีบทบาทที่ทำทนายมากขึ้นด้วยการเปลี่ยน

จากผู้รอบรู้หน้าชั้นเรียน ที่มีความเชี่ยวชาญ เป็นแหล่งสารสนเทศและคำตอบทั้งหมดที่ผู้เรียน ต้องพึ่งแต่เพียงอย่างเดียว มาเป็นผู้ส่งเสริม ผู้สนับสนุน ผู้มีส่วนร่วม ผู้ร่วมเรียนรู้ผู้กำกับ (การสอน) ผู้ฝึก ผู้อำนวยความสะดวกผู้ออกแบบและเป็นสะพานการสื่อสารเพื่อเชื่อมโยง ผู้เรียนกับโลกภายนอก (กิดานันท์ มลิทอง. 2548 : 342)

สื่อประสม เป็นการนำสื่อหลาย ๆ ประเภทมาใช้ร่วมกันทั้งวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการเรียนการสอน โดยการใช้สื่อแต่ละอย่าง ตามลำดับขั้นตอนของเนื้อหา ปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ร่วมด้วยเพื่อการผลิตหรือการควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการเสนอข้อมูล ทั้งตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์และเสียง (กิดานันท์ มลิทอง. 2543 : 268)

การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้หลากหลายในการเรียนการสอนแต่ละครั้ง เป็นสื่อประสมหรือหน่วยใดหน่วยหนึ่งที่ สำเร็จในตัวเอง มีวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้แน่นอนและชัดเจน ในหน่วยหนึ่งประกอบด้วยสื่อ การเรียนต่าง ๆ ที่จำเป็น ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และแสดงสมรรถภาพตามที่กำหนดไว้ใน วัตถุประสงค์ของสื่อประสมหน่วยนั้น (บุญเกื้อ ควรหาเวช. 2545 : 78) สื่อประสมช่วยกระตุ้น ความสนใจและตอบสนอง ต่อประสาทสัมผัสทุกส่วน หลายคนชอบสัมผัสและจัดกระทำกับ ของจริง ตรวจสอบของตัวอย่างที่มีความแปลกอย่างใกล้ชิดความร่วมมือ ชุติสื่อประสมช่วย กระตุ้นกลไกสำหรับการทำงานเป็นกลุ่ม กิจกรรมการเรียนรู้การทำงานแบบร่วมมือสามารถ กำหนดให้มีการคิดพิจารณาในการทดลองการแก้ปัญหา การแสดงบทบาทสมมติ และการฝึก ปฏิบัติชนิดอื่น ๆ สะดวกในการเคลื่อนย้าย ชุติสื่อประสมมีประโยชน์ในด้านความสะดวกใน การเคลื่อนย้ายอย่างชัดเจนด้วยการจัดเป็นชุดซึ่งสามารถขนส่งและนำไปใช้ภายนอกห้องเรียน ได้อย่างสะดวกราวกับว่าใช้ในศูนย์สื่อหรือที่บ้าน (คูสิต ขาวเหลือง. 2549 : 29-33)

โรงเรียนศรีฤคหว่าเรืองเวช ตั้งอยู่เลขที่ 158 หมู่ที่ 13 ตำบลฤคหว่า อำเภอฤคนิราชณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์ เขต 3 เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา เปิดการเรียนการสอนตั้งแต่ชั้นอนุบาล ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนดำเนินการ พัฒนางานทุกอย่างให้ได้มาตรฐานและเป็นผู้นำทางวิชาการ พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ และทักษะ ในการปฏิบัติงานสู่มาตรฐานปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ตามแผน นโยบายประกันคุณภาพการศึกษา จัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรและกลุ่มสาระการเรียนรู้ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ใช้วิธีการสอน ที่หลากหลาย สามารถใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเรียนรู้สู่สากล เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและ สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข แต่จากรายงานผลการจัดการศึกษาประจำปีการศึกษา 2553

พบว่า ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สถานศึกษายังไม่สามารถจัดการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการได้ในทุกระดับชั้น เนื่องจากสถานศึกษาขาดสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย สื่อที่ใช้ยังไม่ดีพอที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ (โรงเรียนศรีรุกคหว้าเรืองเวทย์. 2553 : 62)

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้ศึกษาในฐานะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นระดับชั้นที่มีการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติด้วย มีความตระหนักในการแก้ปัญหาดังกล่าว จึงได้ศึกษาทฤษฎีและวิธีการจัดการเรียนรู้แบบต่าง ๆ พบว่าสื่อประสม สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวเกี่ยวกับการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดีสามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ ผู้ศึกษาได้นำทางเลือกที่ดีของนวัตกรรมโดยจัดทำเป็นสื่อประสมที่ประกอบด้วย สื่อประสมเพาเวอร์พอยท์ สื่อมัลติพอยท์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หลากหลายในการเรียนการสอนแต่ละครั้ง ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และแสดงสมรรถภาพตามที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ของสื่อประสมหน่วยนั้น ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนต้องการเรียนรู้สื่อประสม และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนแต่ละบุคคลได้ และยังใช้เป็นนวัตกรรมในการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพอีกด้วย

ผู้ศึกษาจึงเชื่อว่าสื่อประสมเป็นนวัตกรรมที่จะช่วยปรับปรุงแก้ไขกระบวนการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ให้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ จึงมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อประสม เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ โดยคาดหวังว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อประสม ที่ผ่านการทดลองใช้ และผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

## วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อพัฒนาสื่อประสม เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย กลุ่มสาระสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคุณภาพ
2. เพื่อหาประสิทธิภาพสื่อประสมที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ 80 / 80
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อประสม ที่พัฒนาขึ้น
4. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยสื่อประสม ที่พัฒนาขึ้น
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนหลัง ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อประสม ที่พัฒนาขึ้น
6. เพื่อศึกษาความคงทนของการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อประสมที่พัฒนาขึ้น

## สมมติฐานการศึกษา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมที่พัฒนาขึ้น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

## ขอบเขตการศึกษา

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนศรีภูควหา์เรืองเวชย์ อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวนทั้งหมด 2 ห้องเรียน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนศรีภูควหา์เรืองเวชย์ อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์เขต 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่มหน่วยห้องเรียน โดยวิธีการจับฉลาก เลือก 1 ห้องเรียน ผู้เรียนจำนวน 20 คน

### 2. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา

การศึกษารั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 และดำเนินการทดลอง จำนวน 10 ชั่วโมง ทั้งนี้ไม่รวมระยะเวลาการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน



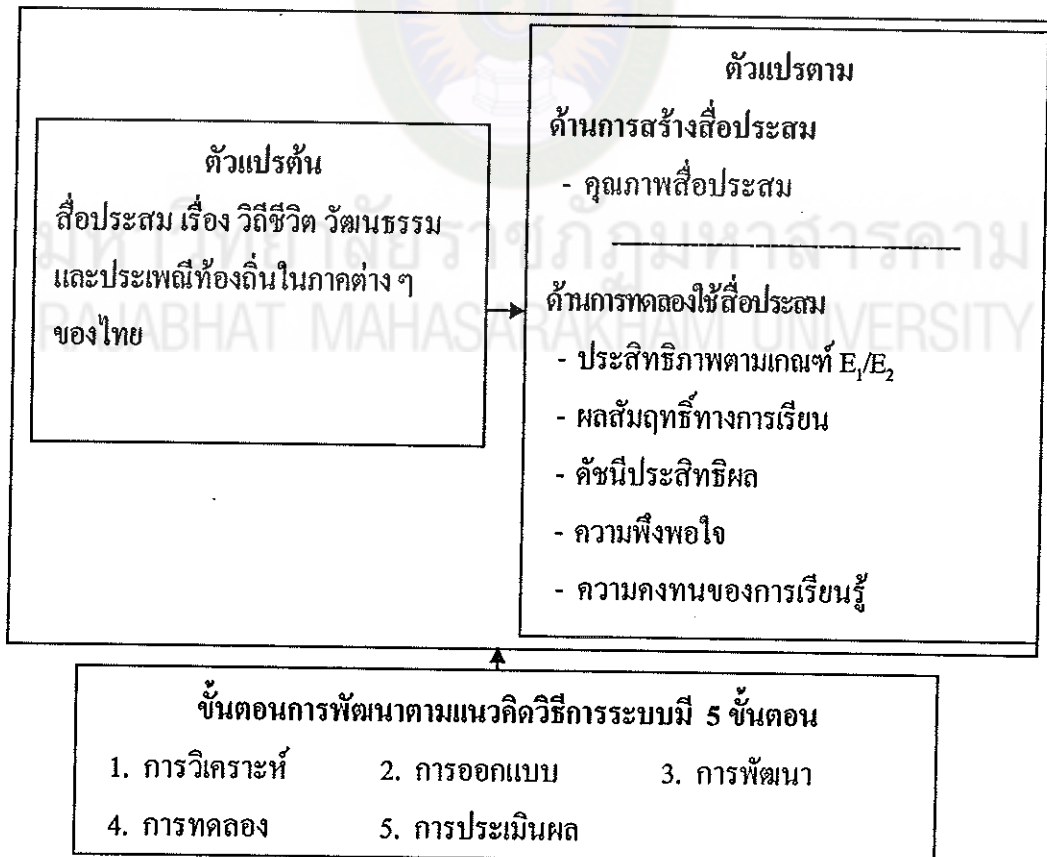
### 3. กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการศึกษา

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการศึกษาคครั้งนี้ เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่น ในภาคต่าง ๆ ของไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

- 3.1 ความสำคัญของวิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่น
- 3.2 วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นภาคเหนือ
- 3.3 วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นภาคอีสาน
- 3.4 วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นภาคกลาง
- 3.5 วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นภาคใต้

### 4. กรอบแนวคิดการศึกษา

กรอบแนวคิดในการศึกษาคครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดวิธีการเชิงระบบ (System Approach) ของ Roderic Sims อธิบายโดยแสดงให้เห็นภาพความสัมพันธ์ ของตัวแปรต้น และตัวแปรตามที่จะศึกษา ดังแสดงในแผนภูมิที่ 1



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดการศึกษา

จากแผนภูมิที่ 1 การศึกษาในครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ดำเนินการ ตามวิธีการระบบ มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การทดลองใช้ และการประเมินผล โดยในการศึกษาตัวแปรต้น ได้แก่สื่อประสม เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย และตัวแปรตามจัดแบ่งเป็น 2 ด้าน ดังนี้

ด้านการสร้างสื่อประสม ได้แก่ คุณภาพสื่อประสมที่พัฒนาขึ้น

ด้านการทดลองใช้สื่อประสม ได้แก่ ประสิทธิภาพของสื่อประสมตามเกณฑ์  $E_1/E_2$  ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน คำนึงประสิทธิผลของการเรียนรู้ ความพึงพอใจของผู้เรียน และความคงทนของการเรียนรู้ของผู้เรียน

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. สื่อประสม หมายถึง การใช้สื่อหลายอย่างร่วมกัน ได้แก่ บทเรียนที่พัฒนาด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ บทเรียนที่พัฒนาด้วยโปรแกรมมัลติพอยท์ และบทเรียนที่พัฒนาด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งภายในสื่อประกอบด้วย ตัวอักษร ข้อความ รูปภาพ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์นำเสนอและใช้ในลักษณะสื่อประสมเชิงโต้ตอบ (Interactive Multimedia) ที่ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบโดยนำเสนอเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้และแบบทดสอบ เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้ ความสำคัญของวิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่น วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นภาคเหนือ วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นภาคอีสาน วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นภาคกลาง และวิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นภาคใต้

2. บทเรียนที่พัฒนาด้วยโปรแกรมเพาเวอร์พอยท์ หมายถึง บทเรียนที่นำเสนอเนื้อหาพัฒนาด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ ประกอบด้วยเนื้อหา รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ใช้นำเสนอเนื้อหาเรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. บทเรียนที่พัฒนาด้วยโปรแกรมมัลติพอยท์ หมายถึง บทเรียนที่พัฒนาด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ และนำไปพัฒนาเป็นมัลติพอยท์ให้มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้เรียนและผู้สอนโดยใช้ระบบหน้าจอลำดับคอมพิวเตอร์เดียวกันในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่การเลือกตอบ การเลือกข้อถูกผิด การตอบคำถามสั้นๆ การลากเส้นจับคู่ การลากวาง และ

การต่อภาพ ซึ่งเป็นกิจกรรมเสริมเนื้อหา เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง บทเรียนนำเสนอเนื้อหาที่พัฒนาด้วยโปรแกรมไมโครซอฟท์เพาเวอร์พอยท์ และนำไปพัฒนาเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่ประกอบด้วยเนื้อหา ภาพประกอบ ในการนำเสนอเนื้อหา กิจกรรมการเสริมการเรียนรู้ และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สรุปรายงานผลการเรียนรู้จากแบบทดสอบด้วยตนเองของเนื้อหา เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

5. คุณภาพของสื่อประสม หมายถึง ความรู้ลึกหรือความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบกระบวนการปฏิรูปการเรียนรู้โดยอาศัยสื่อประสมหรือรายละเอียดย่อยของรูปแบบกระบวนการหรือรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้และเครื่องมือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น วัตถุประสงค์และแนวทางการทำแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนนระดับความคิดเห็น ในการศึกษารั้งนี้ ได้พิจารณาค่าระดับคะแนนเฉลี่ยที่มากกว่า 3.50

6. ประสิทธิภาพของสื่อประสม หมายถึง ความสามารถของสื่อประสมในการสร้างผลสัมฤทธิ์ให้ผู้เรียน มีความสามารถทำแบบทดสอบระหว่างเรียนด้วยสื่อประสม เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จนนักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและเมื่อประเมินผลแล้วนักเรียนสามารถทำคะแนนเฉลี่ยได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน  $E_1/E_2$  ในการศึกษาครั้งนี้กำหนดไว้ที่เกณฑ์ 80/80

6.1  $E_1$  หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนเมื่อเรียนจากสื่อประสมแล้วทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละเรื่อง ได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

6.2  $E_2$  ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนเมื่อเรียนจบบทเรียน สื่อประสมครบทุกเรื่องแล้วทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนครบทุกเนื้อหาได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความสามารถของผู้เรียนที่แสดงออกในรูปของคะแนน จากการประเมินนักเรียนด้วยแบบทดสอบ หลังจากศึกษาด้วยสื่อประสม เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จบแล้ว โดยพิจารณาพัฒนาการด้านความรู้



ของผู้เรียนจากคะแนนความสามารถของผู้เรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

8. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าแสดงความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังจากการเรียนด้วยสื่อประสม เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนกับคะแนนเต็ม

9. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อประสม เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยวัดค่าเป็นคะแนนจากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น เทียบกับเกณฑ์โดยในการศึกษาครั้งนี้ได้พิจารณา ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยที่มากกว่า 3.50

10. ความคงทนของการเรียนรู้ หมายถึง ความคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถของผู้เรียนที่จะระลึกถึงความรู้ที่เคยมีประสบการณ์ที่ผ่านมา หลังจากเวลาผ่านไปชั่วระยะเวลา 7 วัน และ 30 โดยเริ่มนับจากวันที่ทดสอบหลังเรียน (Post-test) เทียบกับเกณฑ์เมื่อผ่านไป 7 วัน ลดลงไม่เกิน 10 % และ 30 วัน ลดลงไม่เกิน 30 %

## ประโยชน์การศึกษา

1. ผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อประสมที่พัฒนาขึ้น มีความรู้ มีความเข้าใจ ในสาระที่เรียน ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น
2. เป็นแนวทางสำหรับครูและบุคลากรคนอื่น ๆ ในการจัดทำนวัตกรรมทางการศึกษาให้มีคุณภาพ และนำไปพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมและกลุ่มสาระอื่น ๆ ต่อไป
3. สถานศึกษาได้แนวทางในการพัฒนาสื่อการสอน และนำเทคโนโลยีมาพัฒนาการเรียนการสอน เพื่อส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนต่อไป