

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสอนในห้องเรียนเป็นวิธีการสอนที่ใช้กันมานาน มีเทคนิคการสอนมากมายที่เป็นประโยชน์ แก่นิสิตไม่ว่าจะเป็นการบรรยาย อภิปราย สาธิต หรือวิธีการอื่น ๆ แต่อย่างไรก็ตามการสอนในห้องเรียนที่มีนิสิตจำนวนมากเป็นเรื่องยากที่จะทำให้นิสิตทุกคนสามารถเรียนรู้ทันกันได้ พระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 จึงได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาไว้ว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่านิสิตทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่านิสิตมีความสำคัญอย่างยิ่งที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้นิสิตสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล” (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2547)

จากอดีตที่ผ่านมาการจัดการเรียนการสอนยังไม่เอื้อที่จะพัฒนาคนให้มีคุณลักษณะตามที่สังคม ต้องการเนื่องจากระบบโรงเรียนได้สร้างรั้วกันตัวเองออกจากชุมชนและสังคม วิธีการเรียนการสอนยัง มุ่งเน้นการถ่ายทอดเนื้อหามากกว่าการเรียนรู้จากสภาพจริง ไม่เน้นพัฒนาให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ผู้เรียนขาดโอกาสแสดงความคิดเห็นและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดของการ เรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยการนำตนเองจึงเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น เพราะการเรียนในรูปแบบนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนตามความ ต้องการและความสนใจ เพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนการสอนโดยเฉพาะการเรียนการสอนในระดับ บัณฑิตศึกษาที่ผู้เรียนมีวุฒิภาวะเพียงพอที่จะวางแผนดำเนินการเรียนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของ รายวิชาต่าง ๆ ได้

ผู้วิจัยในฐานะเป็นผู้สอนในสาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนพึ่งพา ตนเอง และพัฒนาตนเองได้ สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการวิจัยเกี่ยวกับ ผลของการเรียนรู้แบบการนำตนเองโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนรายวิ 702101 เทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน ภาคการศึกษา 1/2554 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง พัฒนาให้คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนตามความต้องการและความสนใจ และสามารถนำทักษะนี้ไปใช้ในการ เรียนรู้ต่อไป

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนดหลังจากการเรียนรู้แบบการนำตนเองโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบการนำตนเองโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

## สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญ

## ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยในชั้นเรียน รายวิชา 7020101 เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน สำหรับนักศึกษาในสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มีรายละเอียดของขอบเขตการวิจัยดังนี้

### 1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา 7020101 เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน ในภาคการเรียนที่ 1/2554 หมู่เรียนที่ 1 จำนวน 27 คน

### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การเรียนรู้แบบการนำตนเองโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ วิชา 7020101 เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน
- 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง และความพึงพอใจของผู้เรียน

### 3. กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัย

กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ รายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

- 3.1) องค์ประกอบของระบบมัลติมีเดีย
- 3.2) การนำเสนอมัลติมีเดียในรูปแบบดิจิทัล
- 3.3) เทคโนโลยีการแสดงผลและการจัดเก็บข้อมูล
- 3.4) การประพันธ์สื่อมัลติมีเดีย
- 3.5) การประยุกต์ใช้งานและแนวโน้มของมัลติมีเดีย

#### 4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการวิจัย ระหว่างวันที่ 6 มิถุนายน ถึงวันที่ 25

กรกฎาคม 2554

#### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง กลุ่มคนที่รวมกันเป็นสังคมมีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบของเว็บไซต์มีการแผ่ขยายออกไปเรื่อย ๆ เป็นรูปแบบของการสื่อสารข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้เครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเป็นสังคมขึ้นมา การสร้างชุมชนใหม่บนอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร สามารถทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งเพื่อการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิง

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนความสามารถของผู้เรียนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบวัดความสามารถของผู้เรียนหลังจากการเรียนรู้แบบการนำตนเองโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเป็นแบบวัดแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 35 ข้อ

4. คุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง หมายถึง การเอาใจใส่ต่อการเรียน สนใจที่จะเรียนอย่างใจจดใจจ่อ มีสมาธิในการเรียน ภาพลักษณะหรือพฤติกรรมของบุคคลหนึ่งบุคคลใดที่เป็นลักษณะเฉพาะซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทำการวัดโดยแบบวัดคุณลักษณะการนำตนเอง แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

5. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกของผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น หลังจกที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยวัดค่าเป็นคะแนนจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจทางการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนที่เรียนรู้แบบการนำตนเองมีความสนใจในการเรียนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
2. ได้คุณลักษณะการเรียนรู้แบบการนำตนเอง เพื่อนำไปเป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง
3. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในรายวิชาอื่นๆ