

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ.2540 มีการกำหนดแนวนโยบายในส่วนที่เกี่ยวกับการศึกษา มาตราที่ 81 โดยระบุให้ปรับปรุงการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม และมาตราที่ 33 ได้ระบุให้จัดทำแผนพัฒนาการศึกษาศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรมแห่งชาติ เพื่อตอบสนองการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน ทั้งทางเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งเป็นรากฐานของความเข้มแข็งของชาติ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 หมวดที่ 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 หลักการจัดการศึกษา ระบุว่า ต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ได้กล่าวถึงสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนที่มุ่งให้เกิดขึ้น 5 ประการคือ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ดังนั้นครูผู้สอนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จึงต้องพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ได้กำหนดไว้ โดยยึดหลักการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ซึ่งแนวทางในการดำเนินการดังกล่าวนี้ครูผู้สอนจึงต้องจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งฝึกให้ผู้เรียนเป็นคนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็นและให้รู้จักค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง โดยการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ได้จัดแบ่งเนื้อหาสาระออกเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ประกอบด้วย สาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา สาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะประกอบด้วยวิชา ทัศนศิลป์ ดนตรีและนาฏศิลป์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรี เรื่องโน้ตสากล จังหวะและเครื่องหมายสัญลักษณ์ทางดนตรี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 31 จังหวัดแพร่ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจาก การสังเกต การสอน การสัมภาษณ์ และพูดคุยกับครูผู้สอน ทำให้ทราบว่าปัญหาของการจัดการเรียนการสอน วิชาดนตรี คือ ปัจจุบันครูผู้สอนวิชาดนตรีไม่เพียงพอในหลายๆ โรงเรียน จึงทำให้ครูผู้รับผิดชอบในการสอนวิชาดนตรีไม่มีความเชี่ยวชาญในด้านเนื้อหาโดยตรง ครูส่วนมากใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย ทฤษฎี ซึ่งมีปริมาณเนื้อหาไม่มีความน่าสนใจและมีความยากในการอธิบายให้เห็นภาพจาก นามธรรมเป็นรูปธรรมทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและไม่ให้ความสำคัญ อีกทั้งสื่อการสอนยังมี น้อยจึงไม่สามารถให้ความกระจ่างแก่ผู้เรียนและทำให้การเรียนการสอนขาดความหลากหลาย ไม่ ดึงดูดความสนใจ ทำให้ผู้เรียนไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์ในการเรียนเท่าที่ควร และวิธีการสอนของครูก็ มีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นอย่างมาก ซึ่งนักเรียนต้อง มีความรู้ตามตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ตามเกณฑ์ที่หลักสูตร กำหนดไว้ ประกอบกับทางโรงเรียนไทยรัฐวิทยาได้กำหนดนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 เข้าร่วมวงดนตรี ของโรงเรียน ดังนั้นเพื่อเป็นการแก้ปัญหาและพัฒนาพื้นฐานความรู้เรื่องโน้ตสากล จังหวะและ เครื่องหมายสัญลักษณ์ทางดนตรี เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่วงดนตรีของโรงเรียนในระดับ มัธยมศึกษา โดยมีการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพและบรรลุตามวัตถุประสงค์ มีความ เป็นรูปธรรม มีสื่อการสอนที่ดึงดูดผู้เรียนให้สนใจการเรียนจนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี ผู้วิจัยจึง เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรี เรื่องโน้ตสากลจังหวะและเครื่องหมายสัญลักษณ์ทางดนตรี ควรได้รับการปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาโดยการใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการสอน อีกทั้งสามารถช่วย แก้ไขปัญหาการขาดทรัพยากรของครูผู้สอนวิชาดนตรีและเป็นตัวแทนของครูผู้สอนได้

ปัจจุบันเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาก้าวหน้ามากขึ้น มีการใช้ คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันอย่างต่อเนื่อง เช่น การสืบค้นข้อมูล ความบันเทิง การแพทย์ รวมถึง ทางด้านการศึกษา คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีส่วนในการเรียนการสอนและมีการพัฒนาโปรแกรม คอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนหลายโปรแกรม จึงมีการสร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการ เรียนการสอนนับเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่นักการศึกษาให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่ง การสร้างสื่อ การสอนแบบมัลติมีเดีย รวมทั้งการนำระบบคอมพิวเตอร์มาใช้ในโรงเรียนมีหลายรูปแบบ โดยทั่วไป จะนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในด้านการเรียนการสอน และด้านบริหารจัดการ เช่น การเงิน งานพัสดุ งาน กิจการนักเรียน งานห้องสมุด เป็นต้น การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอนมีองค์ประกอบที่ สำคัญคือ สื่อมัลติมีเดีย

สื่อมัลติมีเดีย ช่วยส่งเสริมการใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์ มากขึ้นด้วยเหตุผลดังนี้

1. เทคโนโลยีด้านสื่อมัลติมีเดียช่วยให้การออกแบบบทเรียนตอบสนองต่อ แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น รวมทั้งส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิจัยของ

รพีพัฒน์ เพ็ชรเกษม (2551) แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียว่าสามารถช่วยเสริมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นได้

2. สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบของซีดีรอม ใช้ง่าย เก็บรักษาง่าย พกพาได้ สะดวกและสามารถทำสำเนาได้ง่าย

3. สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองตามศักยภาพ ความต้องการ และความสะดวกของตนเอง

4. ในปัจจุบันมีโปรแกรมช่วยสร้างบทเรียน (Authoring Tool) ที่ง่ายต่อการใช้งานทำให้บุคคลที่สนใจทั่วไปสามารถสร้างบทเรียนสื่อมัลติมีเดียใช้เองได้

5. ผู้สอนสามารถใช้สื่อมัลติมีเดียในการสอนเนื้อหาใหม่ การฝึกฝน เสนอสถานการณ์ จำลองและสอนการคิดแก้ปัญหา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้เป็นประการสำคัญรูปแบบต่างๆ ดังกล่าวนี้อาจส่งผลต่อการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ และรูปแบบการคิดหาคำตอบ

6. สื่อมัลติมีเดียช่วยสนับสนุนให้มีสถานที่เรียนไม่จำกัดอยู่เพียงห้องเรียนเท่านั้นผู้เรียนอาจเรียนรู้ที่บ้าน ที่ห้องสมุด หรือภายใต้สภาพแวดล้อมอื่นๆ ตามเวลาที่ตนเองต้องการ

7. เทคโนโลยีสื่อมัลติมีเดีย สนับสนุนให้สามารถใช้สื่อมัลติมีเดียกับผู้เรียนได้ทุกระดับอายุและความรู้ หลักสำคัญอยู่ที่การออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เรียนเท่านั้น

8. สื่อมัลติมีเดียที่มีคุณภาพ นอกจากจะช่วยให้เกิดความคุ้มค่าในการลงทุนของโรงเรียนหรือหน่วยงานแล้ว ความก้าวหน้าของระบบเครือข่ายยังช่วยเสริมให้การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษาอื่นๆ อีกด้วย

การนำเทคโนโลยีทางการศึกษาเข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการสอน คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย จะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น สอดคล้องกับ ณิชวรรณ จันอัน (2551) ทำการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่านกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี” ผลการวิจัยพบว่า ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่านกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี ที่มีคุณภาพทั้งด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดีมากและคะแนนทักษะพื้นฐานด้านการอ่านของนักเรียนก่อนและหลังใช้บทเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน สอดคล้องกับ นิบลล จันทรทอง (2552) ทำการวิจัยเรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ วิชาดนตรี เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีสากล กรณีศึกษา: การสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย กับการสอนโดยวิธีปกติ” ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีสากล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เท่ากับ 86.50/80.50

ประสิทธิภาพของการเรียนการสอนปกติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เท่ากับ 59.33/61.90 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย วิชาดนตรี เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีสากล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ด้านรูปภาพ ภาษาและเสียง ด้านตัวอักษรและสี ด้านแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ด้านการจัดการ บทเรียน อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยสรุปผลการวิจัยครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่า การสอนโดยใช้ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย มีประสิทธิภาพมากกว่า การสอนโดยวิธีปกติสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ได้

ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย ในกลุ่มสาระวิชาดนตรีและกลุ่มสาระวิชาอื่นๆ อาจยังไม่ครอบคลุมด้านการนำเสนอเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เช่น มีเสียงประกอบการนำเสนออ่อนเกินไป มีเนื้อหาที่เป็นตัวหนังสือมากเกินไป มีตัวละครการ์ตูนที่เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจน้อย รวมถึงเกมที่สอดแทรกความสนุกสนานยังมีไม่มากพอ และจากการศึกษายังไม่พบการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียที่มีตัวละครเป็นการ์ตูน มีเกมเพื่อเพิ่มความสนุกสนานและได้ความรู้ทุกบทเรียน มีเสียงประกอบภาพและเนื้อหาที่ชัดเจน น่าตื่นเต้น มีแบบทดสอบท้ายบทเรียนและสามารถนำบทเรียนไปวางบนเว็บไซต์ให้นักเรียนเข้าไปทบทวนเนื้อหาในเวลาเรียนเพื่อให้เข้าใจมากขึ้น จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย วิชาดนตรี เรื่องโน้ตสากลจังหวะและเครื่องหมายสัญลักษณ์ทางดนตรี เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว โดยคาดว่าสื่อการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนให้สูงขึ้นและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย โดยมีการโต้ตอบระหว่างโปรแกรมคอมพิวเตอร์กับนักเรียนได้ตลอดเวลา มีการสรุปบทเรียนเป็นเนื้อหาที่เข้าใจง่าย รวมทั้งช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องโน้ตสากล จังหวะและเครื่องหมายสัญลักษณ์ทางดนตรีมากยิ่งขึ้น

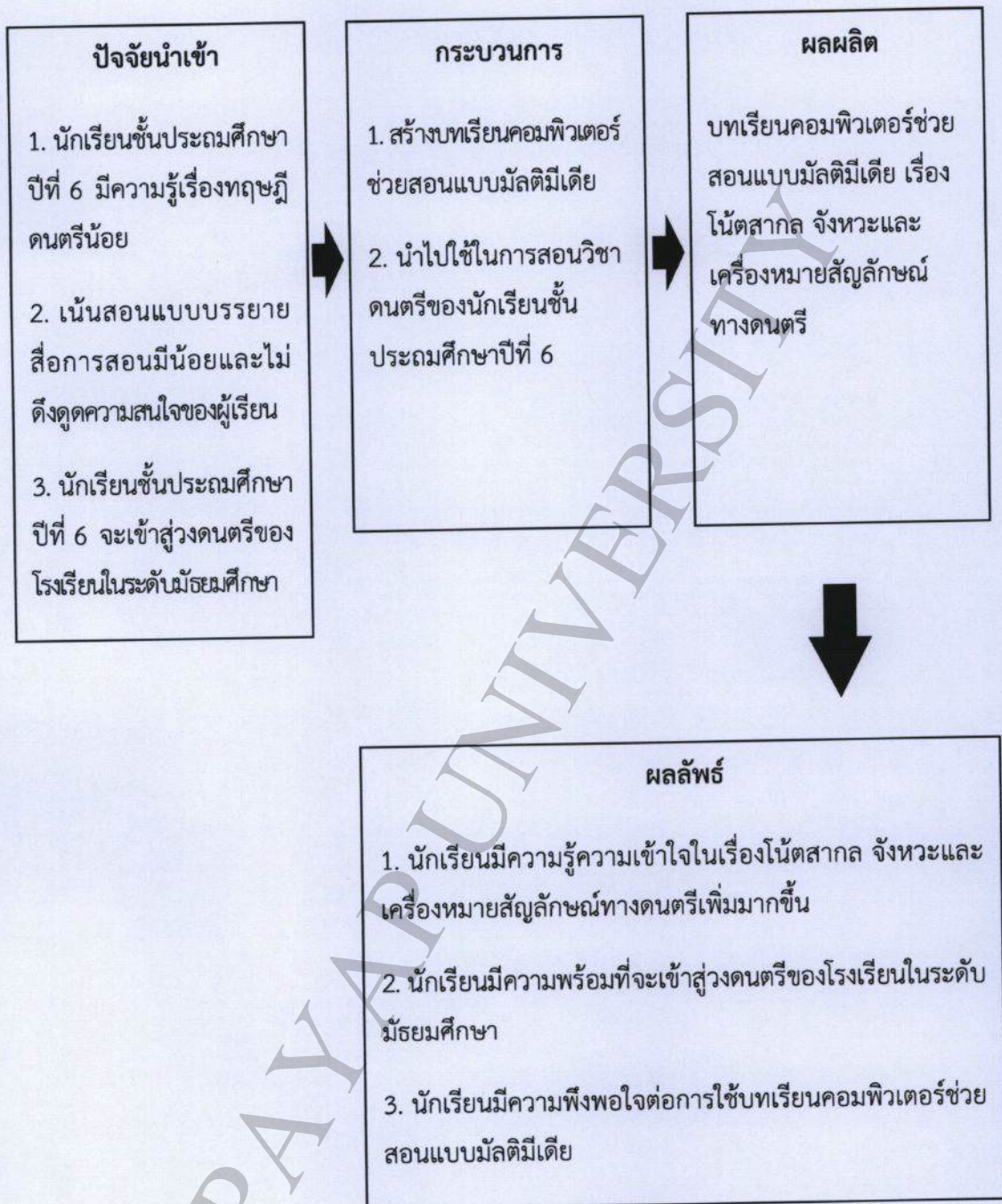
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย วิชาดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.2.2 ศึกษาประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย วิชาดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้น

1.2.3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย วิชาดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้น

1.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย



1.4 ขอบเขตของการศึกษา

1.4.1 ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 8 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 31 อำเภอสอง จังหวัดแพร่ โดยการวิจัยครั้งนี้ศึกษาประชากรทั้งหมดและนักเรียนต้องมีเวลาเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

1.4.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย วิชาดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีเนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ประกอบไปด้วยเนื้อหา ดังนี้

1.4.2.1 โน้ตสากล

1.4.2.2 จังหวะ

1.4.2.3 เครื่องหมายสัญลักษณ์ทางดนตรี

1.4.2 ระยะเวลาการทดลอง

ระยะเวลาในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 ซึ่งมีความยาวในการทดลองทั้งหมด 5 สัปดาห์ จำนวน 9 คาบ คาบละ 60 นาที

1.5 สมมุติฐานการวิจัย

1.5.1 หลังจากนักเรียนได้ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย วิชาดนตรี นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยการสอบหลังเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

1.5.2 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยการทำแบบฝึกหัดทบทวนระหว่างเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

1.5.3 นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย วิชาดนตรี ในระดับ ≥ 3.51

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

คอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย หมายถึงการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอน โดยสร้างบทเรียนให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาจากการปฏิสัมพันธ์ผสมผสานระหว่างคอมพิวเตอร์และสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งประกอบด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวหรืออนิเมชัน เสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบ เกม แบบทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียน

จังหวะ หมายถึงอัตราความสั้น-ยาวของเสียงในโน้ตแต่ละตัว ซึ่งดำเนินอยู่ในขณะที่
บรรเลงดนตรีอย่างสม่ำเสมอ คืออัตราจังหวะ (time signature) 2/4, 4/4

เครื่องหมายสัญลักษณ์ทางดนตรี หมายถึงสิ่งที่สื่อให้ผู้บรรเลงดนตรีหรือผู้เรียน
ดนตรีเข้าใจถึงความหมายและองค์ประกอบของบทเพลงนั้น ซึ่งประกอบไปด้วย บรรทัด 5 เส้น เส้น
น้อยเส้นกันห้อง กุญแจซอล กุญแจฟา ค่าของตัวโน้ต ตัวหยุด และเครื่องหมายกำกับจังหวะ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หมายถึงนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 31 อำเภอสอง จังหวัดแพร่

1.7 ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา

1.7.1 ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย วิชาดนตรี สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551

1.7.2 ทราบประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย วิชาดนตรี
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้น

1.7.3 ทราบความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ
มัลติมีเดีย วิชาดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้น

1.7.4 สามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ
มัลติมีเดียในเนื้อหาอื่นๆต่อไป