

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มีบทบาทแนวความคิดที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพในมาตรา 15 (3) ของพระราชบัญญัติการศึกษา พ.ศ. 2542 กล่าวถึงการศึกษาตามอรรถาธิบายว่า “เป็นการศึกษาที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อม และโอกาสโดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม สื่อ หรือแหล่งความรู้อื่น ๆ อีก ” และมาตรา 22 กล่าวถึงการจัดการศึกษาว่า “ ต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ” (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542, หน้า 12) แนวทางดังกล่าวจึงเป็นสิ่งที่กระตุ้นที่ดีในการรณรงค์ให้ครูนำความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันที่พัฒนาอย่างรวดเร็วเข้าไปส่งเสริมกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เรียกว่า “คอมพิวเตอร์” (computer) ซึ่งมีหน่วยความจำซึ่งสามารถเก็บรวบรวมความรู้ เหตุการณ์ และสถานการณ์ต่าง ๆ สามารถแสดงภาพสีที่สวยงามไม่น้อยกว่า 256 สี และแสดงเสียง วิดิทัศน์ที่มีการบันทึกและบีบอัด (compressing) ไว้ เพื่อให้สามารถนำมาใช้ได้สะดวก ซึ่งสามารถนำมาใช้ป็นสื่อสำหรับการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี และหากมีการสร้างบทเรียนให้สอดคล้องกับหลักสูตรหรือเนื้อหาตามหลักสูตรก็ยิ่งจะเป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้น

การพัฒนามนุษย์มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาคุณภาพของคนดังพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชมหาราชที่ทรงกล่าวว่า “ นอกจากการศึกษาจะสอนให้คนเก่งแล้วจำเป็นอย่างยิ่งที่จะอบรมให้ดีพร้อมกันไปด้วย ประเทศของเราจึงจะได้คนที่มีคุณภาพ คือ ทั้งเก่ง ทั้งดี มาเป็นกำลังของบ้านเมืองให้ความเก่งเป็นปัจจัยและพลังสำหรับการสร้างสรรค์ และให้ความดีเป็นปัจจัยเพื่อประคับประคองหนุนนำความเก่งให้เป็นไปในทางที่ถูกที่อำนวยผลประโยชน์อันพึงประสงค์ ” ในภาวะที่สังคมมีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็วตลอดเวลาและเป็นโลกแห่งการเรียนรู้ที่ไม่มีวันสิ้นสุด การศึกษาจำเป็นต้องพัฒนาคนให้มีความเข้มแข็งทางปัญญาที่มีการเรียนรู้ที่ไม่มีวันสิ้นสุดนี้ การศึกษาจำเป็นต้องพัฒนาคนให้มีความเข้มแข็งทาง

ปัญญามีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตและสร้างความรู้ใหม่ได้เพื่อที่จะสามารถดำเนินชีวิตและก้าวไปในยุคโลกาภิวัตน์ได้อย่างมีความสุขมั่นคง (พระธรรมปิฎก, 2542, หน้า คำนำ) ดังนั้นในการพัฒนาบุคคลจะต้องพัฒนาให้เป็นผู้ที่ถึงพร้อมด้วยคุณธรรมและจริยธรรม เช่น มีความซื่อสัตย์สุจริต รับผิดชอบต่อหน้าที่มีระเบียบวินัยเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตัว เป็นต้นเหล่านี้ไม่ใช่เรื่องง่ายที่จะปลูกฝังให้เกิดขึ้นในทันทีทันใดคุณธรรมและจริยธรรมต้องสั่งสมกันมานานตั้งแต่เด็ก ๆ ให้ซึมซับสิ่งดีงามเข้าเป็นอุปนิสัยและพฤติกรรมที่แสดงออกที่มีจริยธรรม (บงกช มงคลชัย, 2540, หน้า 3) สังคมปัจจุบันเน้นการพัฒนาที่นำไปสู่ความขัดแย้งซึ่งทรัพยากรความเครียด และ โรคภัยต่าง ๆ เกิดปัญหาสังคมตั้งแต่วัยเด็กจนถึงชราตั้งแต่ครอบครัวจนถึงสังคมใหญ่ เด็กนักเรียนขาดน้ำใจต่อเพื่อนและครู ไม่มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน วัยรุ่นมีปัญหายาเสพติด ปัญหาทางเพศ นักเรียนอาชีวะยกพวกตีกัน ทั้งที่ไม่ได้โกรธแค้นชิงชังกันมาก่อน ปัญหาความเครียดและการฆ่าตัวตาย (เทอดศักดิ์ เดชคง, 2543, หน้า 2) ปัญหาการคอร์รัปชันของนักการเมือง ปัญหาการทุจริตการสอบ ซึ่งปัญหาเหล่านี้ต้องอาศัยความซื่อสัตย์ซึ่งเป็นจริยธรรมที่สำคัญในสังคมเพราะทำให้สังคมสงบสุข ประเทศชาติจะเจริญก้าวหน้า ดังนั้นเราควรพยายามพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตให้กับประชากรในประเทศ ซึ่งการพัฒนานี้จะต้องเริ่มมีการปลูกฝังตั้งแต่เด็ก เพราะเด็กวันนี้คือผู้ใหญ่ในวันหน้า ถ้าเด็กในวันนี้มีความซื่อสัตย์ก็ทำมาได้ว่าเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่เป็นคนซื่อสัตย์สุจริต สังคมที่มีคนซื่อสัตย์มากๆ ก็จะสงบสุข (วรวรรณิณี ราชสงฆ์, 2541, หน้า 1)

การสอนจริยธรรมในโรงเรียนนั้นมีความยากกว่าการสอนวิชาอื่น ๆ เพราะเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นนามธรรม ซึ่งต้องอาศัยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพสูงจึงจะสามารถช่วยผู้เรียนให้สามารถเข้าใจได้อย่างลึกซึ้งและนำไปปฏิบัติได้เป็นนิสัย แต่สภาพความเป็นจริงที่ผ่านมาครูมุ่งให้รู้เนื้อหาแบบท่องจำมากกว่าจะมุ่งให้รู้จริงและปฏิบัติได้จริงจึงไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร (จุไรรัตน์ เหล่าอุตสาหกรรม, 2535, หน้า 5) การสอนอิสลามศึกษาตามหลักสูตรอิสลามศึกษา พ.ศ. 2542 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครจัดให้นักเรียนที่นับถือศาสนาอิสลามได้เรียนเนื้อหาตามรายวิชาของหลักสูตรอิสลามศึกษาทดแทนเนื้อหาและคาบเวลาเรียนของเนื้อหาพระพุทธศาสนา และจริยศึกษาในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตและกลุ่มวิชาสร้างเสริมลักษณะนิสัยของหลักสูตรประถมศึกษา โดยเวลาเรียนอิสลามศึกษาที่นำมาจากกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตจำนวน 60 คาบ และกลุ่มวิชาสร้างเสริมลักษณะนิสัย จำนวน 180 คาบต่อปี / ห้องเรียนนำมาบูรณาการเป็นเวลาเรียนอิสลามศึกษาอยู่ในรายวิชาอิสลามศึกษาทั้งหมด (สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2542, หน้า 8)

คอมพิวเตอร์ช่วยสอนนับว่าเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีบทบาทสำคัญยิ่งในชีวิตประจำวันของคนเรา ซึ่งปัจจุบันนี้ใช้กันอย่างแพร่หลาย การเรียนการสอนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียจะแสดงภาพกราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร และเสียงประกอบในลักษณะของสื่อหลายมิติ (hypermedia) ทำให้ผู้เรียนสนุกไปกับการเรียน ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายการสร้างโปรแกรมบทเรียนในการสอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียนั้นได้อาศัยแนวความคิดจากทฤษฎีการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง โดยการออกแบบโปรแกรมจะเริ่มต้นจากการให้สิ่งเร้าแก่ผู้เรียน ประเมินผลการตอบสนองของผู้เรียนได้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อเสริมแรงและให้ผู้เรียนเลือกสิ่งเร้าลำดับต่อไป (กิดานันท์ มลิทอง, 2543, หน้า 245) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถสนองต่อการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ส่วนครูจะเป็นผู้ประสานงาน ให้คำแนะนำช่วยแก้ปัญหา กระตุ้นให้นักเรียนทำกิจกรรมและสรุปบทเรียน (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2540, หน้า 75) และสามารถนำมาใช้ในการสอนเสริม การสอนแทนครูในกรณีที่ครูไม่อยู่หรือขาดแคลนครู การเรียนนอกเวลา หรือการทบทวนเนื้อหาที่ผู้เรียนเรียนผ่านมาแล้วในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อเป็นแนวทางการสอนหนึ่งที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนจริยธรรมอิสลามเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิมวิชาอิสลามศึกษา เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์การให้เหตุผลเชิงจริยธรรมของโคลเบอร์ก
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยการประเมินจาก
 - 2.1 เปรียบเทียบผลการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
 - 2.2 ความคิดเห็นของผู้ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

สมมติฐานของการวิจัย

คอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมของนักเรียนไทยมุสลิมวิชาอิสลามศึกษา เรื่องความซื่อสัตย์สุจริตจะทำให้นักเรียนมีคะแนนเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. ทำให้ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมตามหลักการศาสนาอิสลาม เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนไทยมุสลิมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เป็นแนวทางในการส่งเสริมจริยธรรมนักเรียนด้านความซื่อสัตย์สุจริต อันจะเป็นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมของนักเรียนต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาบทเรียนครั้งนี้เป็นจริยธรรมตามหลักการของศาสนาอิสลาม ยึดหลักสูตรอิสลามศึกษา ระดับประถมศึกษา พ.ศ. 2542 สำหรับใช้ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร
2. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนา เป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบเสนอเนื้อหา (tutorial) ใช้หลักการการพัฒนาการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมตามเกณฑ์ของโคลเบอร์ก
3. หลังการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมตามหลักการศาสนาอิสลาม เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต มีการวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมของผู้เรียน โดยยึดหลักการพัฒนาการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมตามเกณฑ์ของโคลเบอร์ก
4. ประชากร คือ นักเรียนไทยมุสลิมชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เขตหนองจอกที่เปิดสอนวิชาอิสลามศึกษาจำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนหนองจอกพิทยาสรรค์ โรงเรียนบ้านเจียรดับ โรงเรียนสุเหร่าลำแขก โรงเรียนคาริอุปลัมภ์ โรงเรียนคลองสอง ที่มีจริยธรรมไม่เกินระดับ 2 ขั้นที่ 3 ตามเกณฑ์การพัฒนาจริยธรรมของโคลเบอร์ก

5. การศึกษาวิจัยครั้งนี้มี 2 ส่วน คือ ส่วนของการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และส่วนของการทดลองใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนซึ่งตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่

5.1 ตัวแปรส่วนของการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

5.1.1 ตัวแปรอิสระ คือ หลักสูตรอิสลามศึกษา โปรแกรมช่วยสร้างบทเรียน ได้แก่ โปรแกรมออร์แวร์ 5.2 และโปรแกรมเพรชแอนิเมชัน 5

5.1.2 ตัวแปรตาม คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมตามหลักการศาสนาอิสลาม เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนไทยมุสลิม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

5.2 ตัวแปรส่วนของการทดลองใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

5.2.1 ตัวแปรอิสระ คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาจริยธรรมตามหลักการศาสนาอิสลาม เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนไทยมุสลิม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

5.2.2 ตัวแปรตาม คือ เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. จริยธรรม หมายถึง แนวทางของการประพฤติดี ประพฤติชอบทั้งกายวาจาใจ เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคมตามแนวทางของศาสนาอิสลาม

2. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน หมายถึง การสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อ ด้วยการเสนอบทเรียนที่ได้จัดเรียงไว้เป็นลำดับขั้นให้แก่ผู้เรียน และให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ตอบกับบทเรียนที่เสนอนั้น โดยผ่านทางเครื่องคอมพิวเตอร์ซึ่งบทเรียนอาจออกมาหลายรูปแบบที่จะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาวิชาต่างๆ ที่ถูกสร้างไว้ในแต่ละเนื้อหา แล้วนำโปรแกรมต่างๆ เหล่านี้ไปสอนโดยผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งเรียกว่าคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือซีเอไอ (CAI)

3. ความซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง การประพฤติอย่างเหมาะสมและตรงต่อความเป็นจริง เช่น ตรงต่อหน้าที่ ตรงต่อคำพูด ตรงต่อเวลา ตรงต่อกฎเกณฑ์ ตรงต่อพระผู้เป็นเจ้า ต่อตนเองและต่อผู้อื่น

4. เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง เหตุผลที่บุคคลใช้ในการตัดสินใจหรืออยู่เบื้องหลังการตัดสินใจที่จะกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมในสิ่งที่ถูกต้อง ตรงความเป็นจริง ประพฤติตนอย่างตรงไปตรงมา ทั้งกาย วาจา ใจ ต่อตนเอง ต่อพระผู้เป็นเจ้า ต่อตนเองและผู้อื่น ซึ่งบุคคลอาจใช้หรือมีเหตุผลเชิงจริยธรรมที่แตกต่างกันออกไป ตามทฤษฎีพัฒนาการทาง

จริยธรรมของโคลเบอร์ก ซึ่งแบ่งเหตุผลเชิงจริยธรรมออกเป็น 3 ระดับ คือก่อนเกณฑ์ ตามเกณฑ์ และเหนือเกณฑ์

5. นักเรียนไทยมุสลิม หมายถึง นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัด กรุงเทพมหานคร เขตหนองจอก ที่นับถือศาสนาอิสลาม

6. วิชาอิสลามศึกษา หมายถึง เนื้อหาสาระเกี่ยวกับศาสนาอิสลามที่กระทรวงศึกษาธิการ อนุมัติเป็นหลักสูตรอิสลามศึกษา ระดับประถมศึกษา พุทธศักราช 2542 กำหนดให้สอนเป็นภาษาไทยในโรงเรียนประถมศึกษา มีโครงสร้างเนื้อหาประกอบด้วย 8 รายวิชา คือ วิชาหลักศรัทธา (อะ กีดฮ์) วิชาศานันบัญญัติ (ฟิเคฮ์) วิชาศานันประวัติ (ฮีเราะฮุนนบี) จริยธรรม (อัคลาเก) วิชาอัลกุรอาน วิชาเสริมทักษะอัลกุรอาน วิชาพื้นฐานศาสนาอิสลาม 1 (ภาษามลายู) วิชาพื้นฐานศาสนาอิสลาม 1 (ภาษาอาหรับ)

7. การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หมายถึง กระบวนการพัฒนาโปรแกรมบท เรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีขั้นตอนประกอบไปด้วย การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น การวิเคราะห์หลัก สูตรและเนื้อหา การกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม การวิเคราะห์ผู้เรียน การสร้างผังงานบท เรียน การสร้างแผ่นเรื่องราว การเขียนโปรแกรม การทดสอบและปรับปรุงบทเรียน และการ ประเมินผลบทเรียน

8. ระบบมัลติมีเดีย หมายถึง การนำคอมพิวเตอร์เข้ามาควบคุมสื่อหรือสารต่าง ๆ หลาย ชนิดได้แก่ ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว และเสียงให้ทำงานร่วมกันอย่างสมบูรณ์และเป็นระบบ

9. โปรแกรมช่วยสร้างบทเรียน หมายถึง ภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม โดยใช้ชุดคำสั่งของโปรแกรมในการสร้างบทเรียน (โปรแกรม Authorware 5.2)

10. แบบทดสอบการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง แบบ ทดสอบที่ใช้วัดการแสดงความคิดในการให้เหตุผลของนักเรียนในการตัดสินใจเลือกที่จะกระทำ พฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ที่ใช้ทดสอบก่อนและหลังการ เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน