

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรุณ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
The Development of Multimedia for Learning Package, Inheriting
Traditional Dancing Arts of Aran City, Arts Learning Subject Group
in Dancing Arts for Third Graders

พิชชานันท์ เชื้อชาติ (Pitchanan Chuechat)*

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรุณ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรุณ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรุณ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลชนะชัยศรี จังหวัดสระแก้ว จำนวน 29 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์ วิถีถิ่นเมืองอรุณ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรุณ ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.61/88.05 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.68 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรุณ อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้, นาฏศิลป์

* ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเทศบาลชนะชัยศรี สังกัดเทศบาลเมืองอรุณประเทศ อำเภอรุณประเทศ จังหวัดสระแก้ว

Abstract

The objectives of this research are: 1) Develop multimedia materials for learning, Inheriting Traditional Dancing Arts of Aran City to have efficiency according to the 80/80 criteria. 2) Study the effectiveness index of multimedia for learning, Inheriting Traditional Dancing Arts of Aran City 3) Compare the academic achievement of students before and after using multimedia for learning, Inheriting Traditional Dancing Arts of Aran City 4) Study students' satisfaction with management of learning that using multimedia media for learning. The sample groups used in the study include: Grade 3rd students (Elementary education), 2nd Semester, Academic Year 2022, Chanachaisri Municipal School - Sa Kaeo Province, Total 29 people, Obtained by Cluster Random Sampling. The research tools include 1) multimedia materials for learning, Inheriting Traditional Dancing Arts of Aran City 2) Lesson plan 3) Academic achievement test 4) Measurement of students' satisfaction with using multimedia for learning - Data analysis used percentage, mean, and standard deviation. The research results found that 1) Multimedia for learning, Inheriting Traditional Dancing Arts of Aran City - The developed efficiency is equal to 89.66/88.05 2) Management of learning that using multimedia for learning has an effectiveness index of 0.68 3) The academic achievement of Grade 3rd students have a higher score after learning than before learning, with statistical significance at the .01 level. 4) Grade 3rd students satisfy with using multimedia for learning in the series " Inheriting Traditional Dancing Arts of Aran City " at the highest level.

Keywords Multimedia for learning, Dancing arts

บทนำ

ศิลปะและดนตรีเป็นกิจกรรมที่สร้างสุนทรีภาพให้มนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณศิลปวัฒนธรรมของชาติไทย โดยเฉพาะนาฏศิลป์ไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาตั้งแต่เริ่มมีการสร้างชุมชนไทยและพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นรูปแบบที่สามารถระบุลักษณะการแสดงได้อย่างชัดเจน กล่าวได้ว่านาฏศิลป์ไทยแสดงถึงความเจริญรุ่งเรืองของชนในชาติ เริ่มตั้งแต่มีกำเนิดมาจากธรรมชาติการเล่นแบบจากอิริยาบถของคนและสัตว์ แล้วนำมาประดิษฐ์ดัดแปลงให้เป็นศิลปะที่งดงามตามลีลาท่ารำและเอื้องกรายให้เข้ากับทำนองการขับร้องและดนตรี นาฏศิลป์ไทยจึงมีลักษณะเฉพาะไม่เหมือนชาติใดๆ การเคลื่อนไหวอิริยาบถที่อ่อนช้อยสวยงาม วงเหล้าของละครไทยจะเป็นเส้นโค้งสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน (Hiranchaw, 2561) การศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการสืบทอดศิลปวัฒนธรรมนี้สู่เยาวชนของชาติ โดยบรรจุลงในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานในทุกระดับชั้น โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และการคิดที่เป็นเหตุเป็นผลถึงวิธีการทางศิลปะ ความเป็นมาของรูปแบบภูมิปัญญาท้องถิ่น และรากฐานทางวัฒนธรรม ตระหนักในคุณค่า

และเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง มีจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ มีสมาธิในการทำงาน มีระเบียบวินัย เคารพครูอาจารย์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (Petsri, 2560: 23)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดีมีปัญญา มีความสุข และมีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพจึงกำหนดเป็นจุดหมาย เพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อเรียนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยขอลำดับถึงข้อที่ 5 มีจิตสำนึกในอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข รวมทั้งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ รักความเป็นไทย ตลอดจนกำหนดสาระการเรียนรู้ประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในสาระนาฏศิลป์ ให้มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่าทางนาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล โดยกำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของสาระนาฏศิลป์ ดังนี้ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ สามารถแสดงท่าทางประกอบจังหวะเพลงตามรูปแบบนาฏศิลป์ มีมารยาทในการชมการแสดง รู้หน้าที่ของผู้แสดงและผู้ชม รู้ประโยชน์ของการแสดงนาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าร่วมกิจกรรมการแสดงที่เหมาะสมกับวัย (MINISTRY OF EDUCATION, 2552 : 12-13)

การจัดการเรียนการสอนในสาระนาฏศิลป์ อาจจะจัดได้หลายรูปแบบ รูปแบบหนึ่งที่คาดว่าจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการปฏิบัติได้มากคือ การใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เป็นรูปแบบที่จัดให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ปฏิบัติฝึกฝนจริง และได้ฝึกกิจกรรมเพิ่มเติมจากบทเรียนเป็นเครื่องมือที่ทำให้เกิดการเรียนรู้เกิดความสนใจ ช่วยให้ครูทราบผลการเรียนของผู้เรียน ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิดได้ทดลองได้ปฏิบัติด้วยตนเองไปทีละขั้นตอนและทราบผลการกระทำของตนเอง เป็นการจัดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประสบผลสำเร็จในการเรียน อีกทั้งนาฏศิลป์ไทยเป็นวิชาหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ในกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิ หน้าที่เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทยรู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนร่วมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและความรู้อันเป็นสากล ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง (Mahayosanan, Limpanarom, Mahayosanan, & Akkararatsakul, 2563 : 67) การปลูกฝังค่านิยมและรสนิยมทางวัฒนธรรมไทยควรเริ่มปลูกฝังตั้งแต่วัย

เยาว์วัย เพราะเป็นช่วงวัยที่พัฒนาการด้านต่างๆ พัฒนาอย่างรวดเร็วและเต็มที่ จึงจำเป็นต้องส่งเสริมการ
แสดงออกด้านนาฏศิลป์ไทยเพื่อธำรงรักษาวัฒนธรรมที่ดั้งเดิมของประเทศให้คงอยู่สืบไป

จากการวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาใน ภาคเรียนที่ 1 ปี
การศึกษา 2565 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลชนะชัยศรีนั้น นักเรียนขาดทักษะการ
ปฏิบัติทำนาฏศิลป์ไทย เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ที่แพร่ระบาดไปทั่วสังคมโลก
ตลอดระยะ 2 ปีที่ผ่านมา ได้ส่งผลกระทบต่อการศึกษาในประเทศไทยอย่างรุนแรง นักเรียนไม่สามารถไป
โรงเรียนตามปกติอย่างต่อเนื่องแม้ว่าจะมีการเรียนทางไกลในรูปแบบต่างๆ เข้ามาช่วยทดแทนเพื่อ
ประคับประคองให้การเรียนการสอนสามารถดำเนินต่อไปได้ แต่ในความจริงประสิทธิภาพของการเรียน
ทางไกลยังไม่เทียบเท่ากับการเรียนในห้องเรียนตามปกติ จนส่งผลให้นักเรียนเกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย
สูญเสียความรู้ที่ได้เล่าเรียนมา รวมถึงสูญเสียทักษะต่างๆ จากที่ควรได้รับพัฒนาอย่างเหมาะสมและต่อเนื่อง
โดยเฉพาะวิชานาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ อีกทั้ง
ด้านทักษะปฏิบัตินักเรียนไม่สามารถปฏิบัติท่ารำได้ถูกต้อง ทำให้นักเรียนขาดความมั่นใจ ไม่กล้าคิดไม่กล้า
แสดงออก กลัวจะผิดจากแบบแผน ไม่สอดคล้องกับขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม นักเรียนขาดความ
ภาคภูมิใจในการส่งเสริม อนุรักษ์วัฒนธรรมไทย และภูมิปัญญาท้องถิ่น (Swadpoon, 2555 : 3) โดยเฉพาะ
อย่างยิ่งอำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว นับว่าเป็นเมืองเก่ามีประวัติศาสตร์ความเป็นมาอันยาวนานยัง
ผนวกเอาคนจากหลายชาติพันธุ์เข้าไว้ด้วยกันโดยจำแนกเป็นกลุ่มใหญ่ได้ 5 กลุ่ม คือ ลาว เขมร ญ้อ ญวน และ
จีน ต่างก็มีวัฒนธรรมและประเพณีมีความแตกต่างกันในหลายกรณี แต่บางอย่างผสมกลมกลืนกันไปกับไทย
หรือไม่ก็ใกล้เคียงกันเพราะชนชาติต่าง ๆ เหล่านั้น ได้มาอาศัยเมืองอรัญประเทศอยู่หลายสิบปีแล้ว ซึ่งได้อพยพ
มาอยู่ตั้งแต่สงครามโลกครั้งที่ 2 วัฒนธรรมประเพณีบางอย่างแต่ละชาติก็อนุรักษ์ของชาติตนเองไว้ ดังนั้น
อำเภออรัญประเทศเป็นเมืองที่มีศูนย์รวมของอารยธรรมมาแต่โบราณควรค่าแก่การศึกษาเรียนรู้ทั้งด้าน
ประวัติศาสตร์ความเป็นมาและศิลปวัฒนธรรมซึ่งยังคงมีร่องรอยให้อยู่มากมาย (Saisoi, Srisawat, Inphan ,
& Tanthawee Wong, 2545 : 124)

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยได้นำศิลปวัฒนธรรมของกลุ่มชน 5 ชาติ ที่อพยพเข้ามาอาศัยอยู่ในอำเภอ
อรัญประเทศ มาเรียบเรียงเป็นเพลงและคิดประดิษฐ์ท่ารำประกอบเพลงขึ้นมาใหม่และคิดสร้างสรรค์ท่ารำ
ขึ้นมาใหม่แล้วจึงนำมาสร้างเป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะที่ผู้เรียน
สามารถนำไปศึกษาได้ทั้งในเวลาและนอกเวลาเรียน ดังที่ สุจิตรัตน์ ทิพย์ธารถน์ (2558 : 7) ได้ให้แนวคิดไว้ว่า
สื่อมัลติมีเดีย สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนได้มากกว่าการเรียนจาก
หนังสือ และยังใช้ในการทบทวน การทำแบบฝึกหัดและการวัดผลการเรียน ซึ่งช่วยให้นักเรียนคงไว้ซึ่ง
พฤติกรรมการเรียนได้นาน ลดระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน ลดค่าใช้จ่ายในการเรียน สามารถจำลองสถานการณ์
ของเนื้อหาวิชา ได้รับประสบการณ์ตรงก่อนลงมือปฏิบัติ สามารถทบทวนขั้นตอนและกระบวนการเป็นอย่างดี
นักเรียนสามารถเรียนหรือฝึกซ้ำได้ ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นประโยชน์ในการนำสื่อมัลติมีเดียมาใช้ในการจัดการ
เรียนรู้ จึงได้สร้างและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการ

เรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ

1. เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาและใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์ วิถีถิ่นเมืองอรัญ รายวิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้การศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลชนะชัยศรี เทศบาลเมืองอรัญญประเทศ อำเภอรัญญประเทศ จังหวัดสระแก้ว จำนวน 2 ห้องเรียนรวมจำนวน 59 คน แต่ละห้องมีนักเรียนที่มีผลการเรียนดี ปานกลาง และอ่อน

1.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาลชนะชัยศรี เทศบาลเมืองอรัญญประเทศ อำเภอรัญญประเทศ จังหวัดสระแก้ว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 29 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้การวิจัย มีดังนี้

2.1 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์ วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

3. ขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

3.1 ศึกษา วิเคราะห์ ออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งประกอบไปด้วย 1) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุดสืบสานนาฏศิลป์ วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 บทเรียน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุดสืบสานนาฏศิลป์ วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 แผน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวน 30 โดยการให้คะแนนใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ยร้อยละ ร้อยละ 80 ขึ้นไปถือว่า ผ่านเกณฑ์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ ได้รับการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบดูความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน มี 4 ด้าน จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบวิธีของ ลิเคิร์ท (Likert) มี 5 ระดับ

3.2 ดำเนินการประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีผลการประเมินคุณภาพดังนี้

3.2.1 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุดสืบสานนาฏศิลป์ วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลการพิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ภาษาที่ใช้ ความเหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบประเมินระดับความคิดเห็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert) จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อทดสอบหาประสิทธิภาพกับนักเรียนโดยขอความร่วมมือจากโรงเรียนเทศบาลบ้านกิโลสอง สังกัดเทศบาลเมืองอรัญญประเทศ อำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 พบว่า การทดลองรายบุคคลแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) จำนวน 3 คน ประกอบด้วย เก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน ได้ค่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุดสืบสานนาฏศิลป์ วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 81.75/83.33 การทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Testing or Group Try Out) จำนวน 9 คน ประกอบด้วย เก่ง 3 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองแบบ 1:1 ได้ค่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุดสืบสานนาฏศิลป์ วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 84.71/81.48 และการทดลองแบบภาคสนาม (Field Group Testing) โดยนำไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย ได้ค่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุดสืบสานนาฏศิลป์ วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 85.90/81.33

3.2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุดสืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 แผน แผนละ

1 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ได้เท่ากับ 0.79 ถือว่ามีความสอดคล้อง

3.2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สืบสานนาฏศิลป์วิถีเมืองอรุณ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวน 30 ข้อ มีผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญได้ข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.06-1.00 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีความสอดคล้องทุกข้อ การหาคุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (B) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นรายข้อมีค่าความยาก (P) ตั้งแต่ 0.33 ถึง 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.39 ถึง 0.90 เลือกข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ไว้ จำนวน 30 ข้อ จากนั้นหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีของโลเวต (Lovett) โดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สืบสานนาฏศิลป์วิถีเมืองอรุณ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.74 ซึ่งถือได้ว่าอยู่ในระดับดี หมายถึงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปศึกษากับกลุ่มตัวอย่างจริงได้

3.2.4 แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์ วิถีถิ่นเมืองอรุณ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง กำหนดเกณฑ์ค่า IOC (Index of Consistency) ใช้สูตรของโรวินลลี และแฮมเบิลตัน (Rovinelli and Hambleton) พบว่าแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์ วิถีถิ่นเมืองอรุณ มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60-1.00 ซึ่งถือได้ว่าแบบวัดความพึงพอใจมีความสอดคล้องทุกข้อ การนำแบบวัดความพึงพอใจไปทดลองใช้ (Try out) สอบถามนักเรียนโรงเรียนเทศบาลบ้านกิโลสอง สังกัดเทศบาลเมืองอรุณประเทศ อำเภอรุณประเทศ จังหวัดสระแก้ว เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 กลุ่มทดลองภาคสนาม จำนวน 30 คน ที่เคยใช้เอกสารประกอบเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์ วิถีถิ่นเมืองอรุณ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาแล้ว เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีการของครอนบาค (ปรกรณ์ ประจัญบาน, 2552) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 1.01 หมายถึงแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนมีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปศึกษากับกลุ่มตัวอย่างจริงได้

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ โดยนักเรียนจะได้เรียนรายวิชานาฏศิลป์ โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรุณ จำนวน 15 แผน ใช้เวลาในการเรียนแผนละ 1 ชั่วโมง โดยใช้เวลาเรียนรวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง

4.2 ทดสอบนักเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre-test) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทดสอบ 1 ชั่วโมง

4.3 ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรุณ จำนวน 15 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง เมื่อเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ชุด สืบสานนาฏศิลป์

วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จบในแต่ละบทเรียนแล้ว กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบย่อยหลังเรียน

4.4 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-Test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อดูผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

4.5 นำผลที่ได้จากการแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ ไปวิเคราะห์ทางสถิติ

4.6 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ หลังเรียนจบทั้ง 15 แผนการจัดการเรียนรู้

4.7 เก็บข้อมูลแบบสอบถามแล้วจึงนำผลไปวิเคราะห์ทางสถิติ

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายการ	คะแนนเต็ม	จำนวนนักเรียน	ค่าเฉลี่ย	ค่าประสิทธิภาพ
คะแนนจากใบกิจกรรมและแบบทดสอบ	210	29	188.17	89.61
คะแนนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	30	29	26.41	88.05

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า คะแนนเฉลี่ยจากใบกิจกรรมและแบบทดสอบท้ายบทเรียนสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 188.17 คิดเป็นร้อยละ 89.61 คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 26.41 คิดเป็นร้อยละ 88.05 ดังนั้นจึงแสดงให้เห็นว่า สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ $89.61/88.05$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 2 ผลการหาดัชนีประสิทธิผลของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คะแนนทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	ผลรวมคะแนน	ค่าดัชนีประสิทธิผล
ก่อนเรียน	29	30	543	0.68
หลังเรียน	29	30	766	

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ดัชนีประสิทธิผลของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์ วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ระดับประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.68 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 68.00

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนและหลังการเรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	$\sum D$	$\sum D^2$	$(\sum D)^2$	t	df	Sig
ก่อนการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ หลังการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้	29	223	1909	49729	15.73	28	0.000 0

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ชุดสืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์หาความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D	ระดับความพึงพอใจ
ด้านที่ 1 สารการเรียนรู้			
1. เนื้อหาสาระที่เรียนเป็นเรื่องที่ข้าพเจ้าชอบ	4.94	0.25	มากที่สุด
2. ข้าพเจ้าสามารถศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองได้	4.94	0.25	มากที่สุด
3. เนื้อหาสาระที่เรียนไม่ยากเกินไป	4.69	0.48	มากที่สุด
4. เป็นเรื่องที่ข้าพเจ้าสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้	4.81	0.40	มากที่สุด
5. เป็นเนื้อเรื่องที่ข้าพเจ้าสนใจ	4.80	0.48	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยด้านที่ 1	4.83	0.11	3
ด้านที่ 2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
6. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ที่ใช้เริ่มจากง่าย ๆ ไปหายากขึ้น	4.94	0.25	มากที่สุด
7. ข้าพเจ้าและเพื่อนๆ ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข	4.81	0.40	มากที่สุด
8. ข้าพเจ้าพอใจที่ได้ศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง	4.81	0.40	มากที่สุด
9. ข้าพเจ้าสนุกสนานกับการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	4.85	0.48	มากที่สุด
10. ข้าพเจ้าสามารถฝึกทักษะต่างๆ จนมีความรู้และปฏิบัติได้	4.81	0.40	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยด้านที่ 2	4.84	0.08	2
ด้านที่ 3 สื่อการเรียนการสอน			
11. ในทุกชั่วโมงเรียนมีสื่อในการเรียนที่น่าสนใจศึกษา	4.93	0.50	มากที่สุด
12. การเรียนรู้กิจกรรมโดยใช้สื่อของจริงต่างๆ ทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจดีมากยิ่งขึ้น	4.94	0.40	มากที่สุด
13. ข้าพเจ้ามีความพึงพอใจในการที่ได้นำสื่อมาใช้ในการฝึก	4.81	0.40	มากที่สุด
14. ข้าพเจ้ารู้สึกตื่นเต้นเมื่อได้ปฏิบัติกิจกรรมตามแนวทางที่สื่อระบุไว้	4.88	0.34	มากที่สุด
15. ข้าพเจ้ารู้สึกชอบที่มีสื่อและอุปกรณ์การเรียนเพียงพอ	4.75	0.25	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยด้านที่ 3	4.86	0.09	1
ด้านที่ 4 การวัดผลประเมินผล			
16. ข้าพเจ้าได้ทราบคะแนนของตนเองและของกลุ่ม	4.63	0.50	มากที่สุด
17. ครูมีวิธีการทดสอบความรู้ความสามารถที่เหมาะสมหลายวิธี	4.81	0.40	มากที่สุด
18. ข้าพเจ้าอยากให้มีแบบฝึกหัดเพิ่มเติมเป็นการบ้านทุกครั้งที่เรียน	4.81	0.40	มากที่สุด
19. เมื่อมีการทดสอบย่อย ข้าพเจ้าพอใจในคะแนนของข้าพเจ้าและคะแนนของกลุ่มที่ได้ทำคะแนน	4.88	0.34	มากที่สุด

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D	ระดับความพึงพอใจ
20. เมื่อตั้งใจทำกิจกรรมและแบบทดสอบย่อยได้คะแนนดีผู้สอนมักจะชมเชยและให้รางวัลอยู่เสมอ	4.94	0.25	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยด้านที่ 4	4.81	0.09	4
รวม	4.83	0.27	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง 29 คน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.83, S.D = 0.27) และเพื่อเรียงลำดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจากมากที่สุดไปน้อยสุด ได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 ด้านสื่อการเรียนการสอน ($\bar{X}$ = 4.86, S.D = 0.09) ลำดับที่ 2 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.84, S.D = 0.08) ลำดับที่ 3 ด้านสาระการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.83, S.D = 0.11) ลำดับที่ 4 ด้านการวัดผลประเมินผล ($\bar{X}$ = 4.81, S.D = 0.09)

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.61/88.05 ดังนั้น สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.68 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 68.00

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.83)

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถนำมาอภิปรายผลของการวิจัยได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยข้อที่ 1 ผลการพัฒนายพบว่า สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.61/88.05 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับสุริย์ ศรีบุญเรือง (as cited in Amnuaysiri, 2564) ที่ว่า สื่อมัลติมีเดียที่ดีควรมีองค์ประกอบของส่วนที่สำคัญ ได้แก่ ข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวิทัศน์และการมีปฏิสัมพันธ์ และนักรบวิชาการ (2545) เสนอว่า ควรจัดสาระการเรียนรู้เรียงลำดับจากง่ายและน่าสนใจจนติดตาม และสำหรับผู้เรียนนั้นควรคำนึงถึงเนื้อหาที่ตรงกับวัยของผู้เรียนไม่สั้นไม่ยาวเกินไป ควรมีภาพประกอบที่สื่อความหมายได้ชัดเจน และมีความสอดคล้องสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง ภาษาที่ใช้ควรเป็นภาษาที่สื่อความหมายชัดเจนเหมาะสมกับผู้เรียน ทำให้สื่อมัลติมีเดีย มีประสิทธิภาพมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของสุจิตรัตน์ ทิพย์ธารัตน์ (2558) ได้พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียรูปแบบการ์ตูน วิชา ดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียรูปแบบการ์ตูน วิชา ดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ เท่ากับ 89.00 / 87.00

2. จากผลการวิจัยข้อที่ 2 พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.71 ซึ่งเป็นไปตามที่สมมติฐานที่ตั้งไว้ หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 71.00 ทั้งนี้ อาจเพราะว่าสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับเนื้อหาแนวคิดและหลักการสอนทักษะกระบวนการอย่างครบถ้วน รวมทั้งรูปแบบการเรียนการสอนยังเน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนจึงทำให้นักเรียนสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้องตามหลักการจึงนับว่าเป็นนวัตกรรมที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในทางที่ดีโดยทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนสูงขึ้นเป็นที่น่าภาคภูมิใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริกานต์ อำนวยศิริ(2564) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การแกะสลักพื้นฐาน ชุดผลไม้พร้อมรับประทาน วิชาการงานอาชีพ ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การแกะสลักพื้นฐาน ชุดผลไม้พร้อมรับประทาน วิชาการงานอาชีพ มีค่าเท่ากับ 80.00 / 84.21 2) การประเมินความสอดคล้องของคะแนนของผู้ประเมิน ดัชนีความสอดคล้องกันมาก เท่ากับ 0.89 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การแกะสลักพื้นฐาน ชุดผลไม้พร้อมรับประทาน วิชาการงานอาชีพ โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3. จากผลการวิจัยข้อที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่เน้นปฏิบัติจริง นักเรียนจึงมีความสนใจและมีการกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่างๆ หลังจากเรียนจบในแต่ละบทเรียนทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในบทเรียน แสดงว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นมีความก้าวหน้าและพัฒนาทางการเรียนเพิ่มขึ้น ทิพภรณ์ ทนงค์ และชญาภัทร์ ก่อารโย (2562) ที่ได้กล่าวว่าสื่อมัลติมีเดียเป็นประสานเทคนิคการสอนกับเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้าไว้ด้วยกันถูกคิดค้นและพัฒนาขึ้นเพื่อประโยชน์ต่าง ๆ ในด้านการจัดการเรียนการสอนสื่อมัลติมีเดียถูกนำมาใช้ในวงการศึกษานำมาใช้เพื่อ

จัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกระบบโรงเรียนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้จำเป็นต้องถ่ายทอดจินตนาการจากสิ่งที่ยากให้เป็นสิ่งง่ายต่อการรับรู้และเข้าใจด้วยวิธีการต่างๆตอบสนองความต้องการระหว่างบุคคลได้ดีอีกทั้งผู้เรียนสามารถทบทวนบทเรียนได้นอกเวลา และสอดคล้องกับงานวิจัยของพัชรารัตน์ จินอนงค์ (2558) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ผ้าขาวม้าร้อยสี สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ผ้าขาวม้าร้อยสี สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4. จากผลการวิจัยข้อที่ 4 พบว่า ระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่ามีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$, S.D = 0.27) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้เนื่องจาก สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ที่นักเรียนสนใจ ส่งผลให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน กระตือรือร้น มีความเชื่อมั่น มีความสุขต่อการเรียน จึงทำให้คะแนนเฉลี่ยของความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุดและเป็นที่น่าพอใจ ดังที่เชษฐา กิจระการ (as cited in Bunsri, 2557) ได้กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของผู้สอนซึ่งมีสภาพเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำ ปรัชญา จะต้องคำนึงถึงความพึงพอใจในการเรียนรู้นั้นคือ ผู้สอนต้องจัดบรรยากาศ สื่อและอุปกรณ์ในการเรียนที่เอื้อต่อการเรียนเพื่อตอบสนองต่อความพึงพอใจของผู้เรียนส่งผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและความมั่นใจ อีกทั้งการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งเน้นการทำงานการปฏิบัติงานเป็นกระบวนการทำงานและจัดการอย่างเป็นระบบ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีทักษะ การออกแบบงานและการทำงานอย่างมีกลยุทธ์ซึ่งช่วยให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมไทยได้อย่างมีความสุข สอดคล้องกับงานวิจัยของ นพพล สุดขารมย์ และคณะ (2561) พัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง กินดีชีวิตก็เป็นสุข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กรณีศึกษาโรงเรียนวัดบ้านหลวง (บัวราษฎร์บำรุง) ผลการวิจัยว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ชุด สืบสานนาฏศิลป์วิถีถิ่นเมืองอรัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่อาจเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ และการวิจัยครั้งต่อไปดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ควรให้ความรู้และทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์กับนักเรียน ที่มีระดับทักษะพื้นฐานก่อนการทดลอง โดยการแจกคู่มือการเรียนรู้ด้วยมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

2. ก่อนนำสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนควรตรวจสอบเช็คอุปกรณ์ในการรองรับสื่อมัลติมีเดียและควรทดลองระบบเสียงและระดับการโต้ตอบก่อน เนื่อง อุปกรณ์ในการรองรับสื่อมัลติมีเดียอาจมีระบบปฏิบัติการแตกต่างกัน เพื่อป้องกันความผิดพลาดในการทดลอง เตรียมแบบทดสอบก่อนเรียน ใบงานระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน แยกไว้เพื่อให้ง่ายต่อการดำเนินการเก็บข้อมูล

3. การจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ควรมีบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูไม่ควรรีบเร่งในการให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดมากเกินไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการสร้างและพัฒนาเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ในลักษณะอื่นๆ เช่น แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต หรืออุปกรณ์คอมพิวเตอร์พกพา เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา และเรียนรู้อย่างมีความสุข ส่งผลให้ผู้เรียนเป็นคนเก่ง คนดี และมีความสุข

2. ควรมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้กับสื่อการเรียนอื่นๆ

References

- Amnuaysiri S. (2021). The Development of Multimedia on Basic Carving: Ready to Eat Fruit, Home Economics. Master of Home Economics (Home Economics), silpakorn University. (in Thai)
- Bunsri Y. (2014) Report on the development of learning materials. Art learning group (Dance content) Mathayom 5 level. Sa Kaeo: Provincial Administrative Organization. (in Thai)
- Department of Academic Affairs (2002). Learning content and standards. Art learning group. Bangkok: Freight Forwarding and Parcel Organization. (in Thai)
- Hiranchaw C. (2019).The Development of Thai Dramatic Arts Performance and Creative Thinking Skills Based-on Davies's Concept for Lower Elementary School Students. The Degree of Master of Education Department of Curriculum and Instruction College of Education Sciences, Dhurakji Pundit University. (in Thai)
- Jeeanong P. (2015). The development of Multimedia for learning on a hundred colored Pha Khaw ma for level 2 primary students. The Degree Master of Education Program in Educational Technology Graduate School, silpakorn University. (in Thai)
- Mahayosanan N., Limpanarom K., Mahayosanan P., & Akkaratsakul P. (2020). The Art Of Traditional Dancing Entitled Soeng Homdang in the Chaicumphun Subdistrict, Laplae District, Uttaradit Province. The Program in Dramatic Arts, Faculty of Education, Uttaradit Rajabhat University : 67. (in Thai)

- Ministry of Education. (2009). Basic Education Core Curriculum 2008. Bangkok : Agricultural Cooperative Assembly of Thailand Printing Company Limited: 12-13. (in Thai)
- Petsri W. (2018). Developing the 4 S Instructional Model For The Dramatic Arts Strand 3 in the Learning Area of art for Prathom Suksa 5 students. Faculty of education, Rambhai Barni Rajabhat University: 23. (in Thai)
- Saisoi S., Srisawat P., Inphan T., & Tanthaweewong A. (2002). Local history and ethnic groups in SaKaeo Province. Bangkok: Thailand Research Fund: 124. (in Thai)
- Sutcharom N. (2018). Development of Learning media entitling “Eating Healthful Food for Happy Life” for the grade four students of Watbanluang School. Social Sciences, Humanities, and Arts, Silpakorn University. (in Thai)
- Swadpoon K. (2012). Effects of Learning Documentary on Creative Local Dancers Entitled Rabamnangrong Ramluek for Prathomsuksa 6 Students. Master of Education (Curriculum and Instruction), Buriram Rajabhat University: 3. (in Thai)
- Thanong T., Kee-ariyo C. (2020). The Multimedia Development on Basic Sewig in Home economics subject for Secondary 1 students of Sinakharinwirot University Prasanmit Demonstration School (Secondary). Home Economics Program, Faculty of Home Economics Technology Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. (in Thai)
- Tiptarat S. (2015). The development of multimedia instruction by cartoon in music subject for prathomsuksa 1 students. Master of Education Program in Educational Technology Department of Education Technology Graduate School, Silpakorn University: 7. (in Thai)