ชื่องานวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสวนศรีวิทยา เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย โดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย

ผู้วิจัย นางสาววิไลรัตน์ แซ่เอี้ยว

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสวนศรีวิทยา เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย โดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย 2.เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย

ประชากรในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสวนศรีวิทยาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาศิลปศึกษา2 ศ31102 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 461 คน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 8 จำนวน 39 คน เครื่องมือในการวิจัยคือ 1.บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย 2.แบบทดสอบ เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย 3.แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาศิลปศึกษา2 เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 8 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสวนศรีวิทยา จำนวน 39 คน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 14.50 สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.53 ความพึงพอใจของผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 การแปลผลอยู่ในระดับความพึงพอใจที่พึงพอใจมากที่สุด

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
สารบัญ	ข
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ขอบเขตการวิจัย	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
วิธีดำเนินการวิจัย	3
ประชาการ /กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย	3
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	4
วิธีการหรือนวัตกรรมที่ใช้ในการแก้ปัญหา	4
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	5
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	6
การวิเคราะห์ข้อมูล	9
สรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ	11
บรรณานุกรม	13
ประวัติผู้วิจัย	14
ภาคผนวก	15
ขั้นตอนการผลิตบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย	
วิธีการติดตั้งและเข้าใช้งานบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย	
ตารางแสดงค่าความเหมาะสมของเนื้อหาในบทเรียนมัลติมีเดียฯ	
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย	
ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบ	
ตารางแสดงค่าคะแนนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย	
แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดียฯ	
ตารางแสดงผลคะแนนความพึงพอใจ	

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสวนศรีวิทยา เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย โดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย

1.ความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นรากฐานหรือปัจจัยอันสำคัญยิ่งในการสร้างความเจริญก้าวหน้าในการพัฒนาประเทศทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วิทยาศาสตร์ รวมทั้งเทคโนโลยีสมัยใหม่ ๆ เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตและพัฒนาประเทศเป็นอย่างยิ่ง เพราะการที่ประเทศใดประเทศหนึ่งจะพัฒนาก้าวหน้าไปได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับคุณภาพของประชากร หากมีประชากรที่ด้อยคุณภาพก็ย่อมเป็นอุปสรรคในการพัฒนาประเทศ ซึ่งตรงกันข้ามกับประเทศที่เต็มไปด้วยประชากรที่มีคุณภาพก็สามารถพัฒนาประเทศของตนให้เจริญในทุก ๆ ด้านได้อย่างราบรื่น การศึกษาจึงเป็นเรื่องที่มีความสัมพันธ์โดยตรงต่อการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของประเทศให้เป็นผู้รู้จักคิด รู้จักทา รู้จักแก้ไขปัญหา ตลอดจนรู้จักใช้ทรัพยากรวัตถุที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545:1)

ในปัจจุบันสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) นั้น ส่งผลกระทบเป็นวงกว้างต่อการดำเนินชีวิต ครูผู้สอนจึงต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบ วิธีการ ตลอดจนพัฒนาสื่อการเรียนรู้อย่างหลากหลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในช่วงสถานการณ์ดังกล่าว โดยแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ คือ 1. On-site 2.On-air 3.On-demand 4.Online 5.On-hand สถานศึกษาสามารถเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสม

โรงเรียนสวนศรีวิทยา จังหวัดชุมพร เป็นโรงเรียนมัธยมขนาดใหญ่พิเศษ จัดการเรียนการสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 6 ในสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) นั้น โรงเรียนจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Online ผ่านระบบ Google Meet จึงเป็นความท้าทายของครูผู้สอนในการปรับเปลี่ยนรูปแบบ วิธีการสอน เลือก สร้างสรรค์ และพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เพื่อนำไปพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายตามที่ระบุไว้ในหลักสูตร และค่าเป้าหมายที่สถานศึกษากำหนด

บทเรียนมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ที่สามารถสร้างสื่อมัลติมีเดียได้หลากหลายรูปแบบ เช่น รูปภาพ วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว ข้อความ แบบทดสอบในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ด้วยตนเองอย่างสะดวกรวดเร็ว

ดังนั้นผู้วิจัยจึงพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทยขึ้น โดยมีส่วนประกอบสำคัญ คือ Power Point วิดีโอการสอน แบบทดสอบ และแบบประเมินความพึงพอใจเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียมกัน

2.วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสวนศรีวิทยา เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย โดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย โดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย

3.ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการวิจัยออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

3.1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสวนศรีวิทยา จังหวัดชุมพร ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาศิลปศึกษา2 ศ31102 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 12 ห้อง รวม 461 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 8 โรงเรียนสวนศรีวิทยา จังหวัดชุมพร ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาศิลปศึกษา2 ศ31102 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 39 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (บุญชม ศรีสะอาด. 2556:45)

3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เป็นเนื้อหาตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสวนศรีวิทยา (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รายวิชาศิลปศึกษา2 รหัสวิชา ศ31102 หน่วยที่ 1 เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย

3.3 ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียน

4.นิยามศัพท์เฉพาะ

บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งผู้เรียนสามารถ

เข้าถึงได้ด้วยตนเองอย่างสะดวกรวดเร็ว โดยมีส่วนประกอบสำคัญ คือ Power Point วิดีโอการสอน แบบทดสอบ และแบบประเมินความพึงพอใจ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 8 โรงเรียนสวนศรีวิทยา จังหวัดชุมพร ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ศ31102 ศิลปศึกษา2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 39 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (บุญชม ศรีสะอาด. 2556:45)

ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย หมายถึง ผลจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย ที่ทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ตามเกณฑ์ 70/70

70 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทยระหว่างเรียนของนักเรียนทั้งหมด มีคะแนนไม่ต่ำกว่า 70%

70 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทยหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด มีคะแนนไม่ต่ำกว่า 70%

5.วิธีดำเนินการวิจัย

5.1 ประชาการ /กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย

5.1.1 ประชากร

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสวนศรีวิทยา จังหวัดชุมพร ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาศิลปศึกษา2 ศ31102 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 12 ห้อง รวม 461 คน

5.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 8 โรงเรียนสวนศรีวิทยา จังหวัดชุมพร ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาศิลปศึกษา2 ศ31102 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 39 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (บุญชม ศรีสะอาด. 2556:45)

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.2.1 วิธีการหรือนวัตกรรมที่ใช้ในการแก้ปัญหา

บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย พัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติทักษะการแสดงรำวงมาตรฐานได้

<u>ขั้นตอนในการสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ</u>

1) ศึกษาวิธีการสร้างบทเรียนมัลติมีเดีย จากเอกสารตำราต่าง ๆ

2) ออกแบบและจัดทำบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง รำวงมาตรฐาน โดยมีส่วนประกอบสำคัญ คือ Power Point วิดีโอการสอน แบบทดสอบ และแบบประเมินความพึงพอใจ

3) นำบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้องของเนื้อหาในบทเรียนมัลติมีเดียก่อนนำไปใช้ โดยพิจารณาองค์ประกอบของบทเรียนมัลติมีเดียแต่ละด้าน กำหนดค่าความเหมาะสมเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ. 2557 : 75)

5 หมายถึง มีความเหมาะสม/สอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุมมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสม/สอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุมมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสม/สอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุมปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสม/สอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุมน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสม/สอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุมน้อยที่สุด

นำผลคะแนนมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย มีค่าตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป หาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งต้องมีค่าไม่เกิน 1.00 โดยแปลความหมายค่าคะแนน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2556 : 121)

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

พบว่าค่าความเหมาะสมและความสอดคล้องของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย มีค่าเท่ากับ 4.76 มีคุณภาพและเหมาะสมมากที่สุด

4) นำบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย ที่ได้รับการเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข และจัดทำเป็นบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ต่อไป

5.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย เป็นแบบทดสอบประเภท แบบทดสอบปรนัย (Objective Test) มุ่งให้ผู้สอบตอบสั้น ๆ ในแต่ละข้อ วัดความสามารถเพียงเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพียงเรื่องเดียว การออกแบบแบบทดสอบเป็นไปในลักษณะเลือกตอบ (Multiple Choices) โดยใช้โปรแกรมประยุกต์ Google Form

ขั้นตอนในการสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

2) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด กับจุดประสงค์การเรียนรู้ในเรื่องที่ต้องการสร้างแบบทดสอบ (ดูจากแผนการจัดการเรียนรู้) วัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้

3) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย โดยใช้โปรแกรมประยุกต์ Google Form

4) หาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้อง (IOC)

5) นำคะแนนที่ได้จากการพิจารณาความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญ โดยกำหนดค่าคะแนนออกเป็น 3 ระดับ คือ 1 คะแนนสำหรับข้อคำถามที่มีความสอดคล้อง 0 คะแนนสำหรับข้อคำถามที่ไม่แน่ใจ -1 คะแนนสำหรับข้อคำถามที่ไม่มีความสอดคล้อง จากนั้นหาดัชนีความสอดคล้องโดยใช้สูตร (นวลอนงค์ บุญฤทธิ์พงศ์, 2556 : 97 - 99)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC คือ ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

R คือ ผลคูณของคะแนนกับจำนวนผู้เชี่ยวชาญในแต่ละระดับความสอดคล้อง

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

พบว่า ค่าความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รำวงมาตรฐาน มีค่าเท่ากับ 1.0 สามารถนำไปใช้ได้

6) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย โดยใช้โปรแกรมประยุกต์ Google Form ฉบับจริงเพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างต่อไป

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

5.3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1) ชี้แจงข้อตกลง ทำความเข้าใจกับนักเรียน เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย โดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย จุดประสงค์ของการเรียนและวิธีประเมินผลการเรียนรู้

2) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย และทดสอบระหว่างเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย

3) ดำเนินการทดสอบหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย เมื่อศึกษาบทเรียนมัลติมีเดียในหน่วยที่ 3 ครบแล้ว

4) นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย ระหว่างเรียนและหลังเรียน มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล

5) ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย

5.3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมมาทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็น 2 ด้าน ดังนี้

1) เกณฑ์การประเมินผลแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย

เกณฑ์การประเมินผลแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดผลการประเมินไว้ดังนี้

8 - 10 คะแนน	หมายถึง	ดี
6 - 7 คะแนน	หมายถึง	ผ่าน
1 - 5 คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

2) เกณฑ์การประเมินผลแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

เกณฑ์การประเมินผลแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย โดยกำหนดเกณฑ์และสถิติ ดังนี้

4.50 – 5.00	หมายถึง	แสดงว่าพึงพอใจมากที่สุด
3.50 – 4.49	หมายถึง	แสดงว่าพึงพอใจมาก
2.50 – 3.49	หมายถึง	แสดงว่าพึงพอใจปานกลาง
1.50 – 2.49	หมายถึง	แสดงว่ามีพึงพอใจน้อย
1.00 – 1.49	หมายถึง	แสดงว่าพึงพอใจน้อยที่สุด

5.3.3 สถิติที่ใช้ในงานวิจัย

1) การหาค่าประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย E_1 และ E_2 อาจใช้วิธีการคำนวณหาค่าร้อยละโดยวิธีง่าย ๆ หรือใช้สูตรต่อไปนี้

1.1) การหาค่า E_1 ใช้สูตร

$$E_1 = \frac{\left[\frac{\sum X}{N}\right]}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 คือ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเป็นร้อยละ

X คือ คะแนนรวมของกิจกรรมหรืองานทุกชิ้นที่ผู้เรียนทำได้ถูกต้อง

A คือ คะแนนเต็มของกิจกรรมหรืองานทุกชิ้นที่นำมาประเมิน

N คือ จำนวนนักเรียน

1.2) การหาค่า E_2 ใช้สูตร

$$E_2 = \frac{\left[\frac{\sum F}{N}\right]}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์เป็นร้อยละ

F คือ คะแนนรวมของผลการทดสอบหลังเรียน

B คือ คะแนนเต็มของผลการทดสอบหลังเรียน

N คือ จำนวนนักเรียน

2) การหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) ของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย โดยใช้สูตรดัชนีค่าความสอดคล้อง IOC (สมนึก ภัททิยธนี. 2541: 220)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา หรือระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

$\sum R$ แทน ผลรวมระหว่างคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

3) การหาค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด. 2552: 101)

$$\overline{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทน จำนวนคนในกลุ่ม

4) การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด. 2552: 103)

$$\text{S.D.} = \sqrt{\frac{\text{N}\sum \text{X}^2 - (\sum \text{X})^2}{\text{N}(\text{N}-1)}}$$

เมื่อ $S.D.$ แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนแต่ละตัว

N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

$\sum$ แทน ผลรวม

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสวนศรีวิทยา เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย ด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย โดยเปรียบเทียบผลคะแนนระหว่างเรียนและหลังเรียนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย

6.1 ผลการพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

วิเคราะห์ข้อมูลผลคะแนนระหว่างเรียนและหลังเรียน จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 8 จำนวน 39 คน

ตารางที่ 1 ค่าประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย

คะแนน	**ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย**		**เกณฑ์การประเมิน**
	(E_1)	**(E_2)**	
ระหว่างเรียน	90.18	-	70
หลังเรียน	-	96.67	70

จากตารางที่ 1 ค่าประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 90.18/96.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70

6.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย

วิเคราะห์โดยการรวบรวมผลจากการตอบแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้มัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย โดยได้ทำการสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 8 จำนวน 39 คน

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง วิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	การแปรผล
1. เข้าใช้งานได้สะดวก (ไม่เกี่ยวกับสัญญาณอินเตอร์เน็ต)	4.50	0.55	พึงพอใจมากที่สุด
2. การแบ่งหัวข้อของเนื้อหาชัดเจน	4.66	0.57	พึงพอใจมากที่สุด
3. การนำเสนอเนื้อหาง่ายต่อการทำความเข้าใจ	4.68	0.57	พึงพอใจมากที่สุด
4. สีสันของบทเรียน และความสวยงามบนหน้าจอ	4.61	0.59	พึงพอใจมากที่สุด
5. ตัวอักษรชัดเจนอ่านง่าย	4.47	0.82	พึงพอใจมากที่สุด
6. ภาพประกอบมีความคมชัดสวยงาม	4.61	0.63	พึงพอใจมากที่สุด
7. การใช้งานบทเรียน ง่าย และสะดวก ไม่มีข้อติดขัด	4.53	0.64	พึงพอใจมากที่สุด
8. แบบทดสอบมีข้อคำถามที่สอดคล้องกับเนื้อหา	4.71	0.56	พึงพอใจมากที่สุด
9. ระยะเวลาในการศึกษาบทเรียนมีความเหมาะสม	4.45	0.68	พึงพอใจมากที่สุด
10. นักเรียนได้รับความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากศึกษาผ่านบทเรียนมัลติมีเดียเรื่องนี้	4.58	0.59	พึงพอใจมากที่สุด
รวม	4.58	0.63	**พึงพอใจมากที่สุด**

จากตารางที่ 2 พบว่า รายการประเมินที่มีความพึงพอใจสูงที่สุด คือ แบบทดสอบมีข้อคำถามที่สอดคล้องกับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.71 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.56 ส่วนรายการประเมินที่มีความพึงพอใจต่ำที่สุด คือ ระยะเวลาในการศึกษาบทเรียนมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.68 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 การแปลผลอยู่ในระดับความพึงพอใจที่พึงพอใจมากที่สุด

7. สรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ

7.1 สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสวนศรีวิทยา เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย ด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 8 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสวนศรีวิทยา จำนวน 39 คน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 14.50 สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.53 ค่าประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย(E1/E2) เท่ากับ 90.18/96.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 ความพึงพอใจของผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 การแปลผลอยู่ในระดับความพึงพอใจที่พึงพอใจมากที่สุด

7.2 อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสวนศรีวิทยา โดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้ทำการอภิปรายผลทางการศึกษา ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 8 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสวนศรีวิทยา จำนวน 39 คน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 14.50 สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.53 ค่าประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย (E1/E2) เท่ากับ 90.18/96.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 ความพึงพอใจของผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 การแปลผลอยู่ในระดับความพึงพอใจที่พึงพอใจมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ เกียรติศักดิ์ ลาประวัติ และ อัญญปารย์ ศิลปะนิลมาลย์ (2559, บทคัดย่อ) เรื่อง การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Audition CS6 เบื้องต้น ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Audition CS6 เบื้องต้น มี 15 องค์ประกอบ 2) ความเหมาะสมบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Audition CS6 เบื้องต้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) ค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Audition CS6 เบื้องต้น มีค่าความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูง (0.63) คิดเป็นร้อยละ 63 4) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Audition CS6 เบื้องต้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก

7.3 ปัญหาและอุปสรรค

ผู้เรียนบางคนไม่สามารถติดตั้งบทเรียนมัลติมีเดียในโทรศัพท์มือถือได้ เนื่องจากหน่วยความจำไม่เพียงพอ

7.4 ข้อเสนอแนะ

7.4.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

บทเรียนมัลติมีเดีย เหมาะที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในช่วงสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19)

7.4.2 ข้อเสนอแนะในการนำวิจัยไปใช้ในโอกาสต่อไป

นำบทเรียนมัลติมีเดียไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับรูปแบบการสอนอื่น ๆ

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). **คู่มือการประเมินข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อให้มีวิทยฐานะและเลื่อนวิทยฐานะ สายงานการสอน.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

เกียรติศักดิ์ ลาประวัติ และ อัญญปารย์ ศิลปะนิลมาลย์.(2559). **การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Audition CS6 เบื้องต้น**.วิทยานิพนธ์การศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์.

ชวาล แพรัตกุล. (2516). **เทคนิคการวัดผล ลักษณะของข้อทดสอบ เทคนิคการออกข้อสอบ วิธีวิเคราะห์ข้อสอบหลักการให้คะแนน.** กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การพัฒนาการสอน**. กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก.

_____. (2546). **การวิจัยเบื้องต้น.** กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น.

_____. (2553). **การวิจัยสำหรับครู.** กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น.

บุญชม ศรีสะอาดและคณะ. (2556). **การวิจัยเบื้องต้น** (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

ภัทรา นิคมานนท์. **(2533). การประเมินผลและการสร้างแบบทดสอบ.**กรุงเทพฯ : คณะวิชาครุศาสตร์ วิทยาลัยครูจันทรเกษม.

สุวิทย์ มูลคำ. (2549). **กลยุทธการสอนคิดเชิงมโนทัศน์.** กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

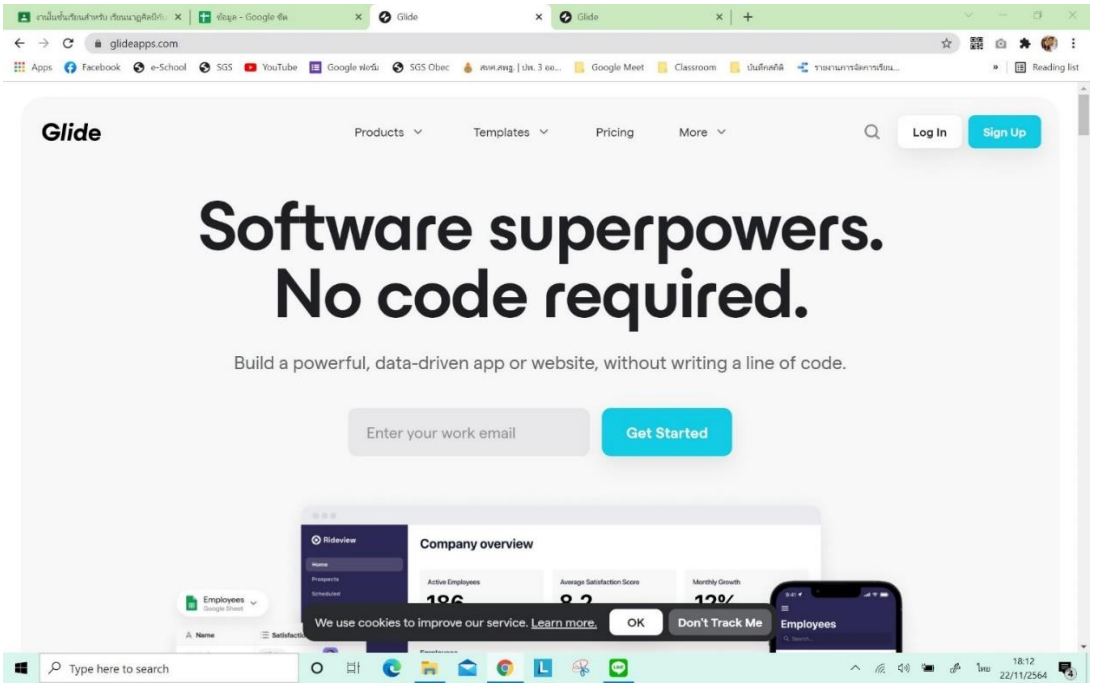
ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นางสาววิไลรัตน์ แซ่เอี้ยว
วัน เดือน ปี เกิด	15 ตุลาคม 2528
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	280 ตำบลหลังสวน อำเภอหลังสวน จังหวัดชุมพร
ประวัติการศึกษา	ปริญญาโทครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ปริญญาตรีศิลปศาสตร์บัณฑิต สาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
ประสบการณ์ทำงาน	12 ปี
ตำแหน่งหน้าที่	หัวหน้างานทะเบียน โรงเรียนสวนศรีวิทยา จังหวัดชุมพร
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนสวนศรีวิทยา จังหวัดชุมพร
หมายเลขโทรศัพท์	081-9695828
E-mail	jeep3975@gmail.com

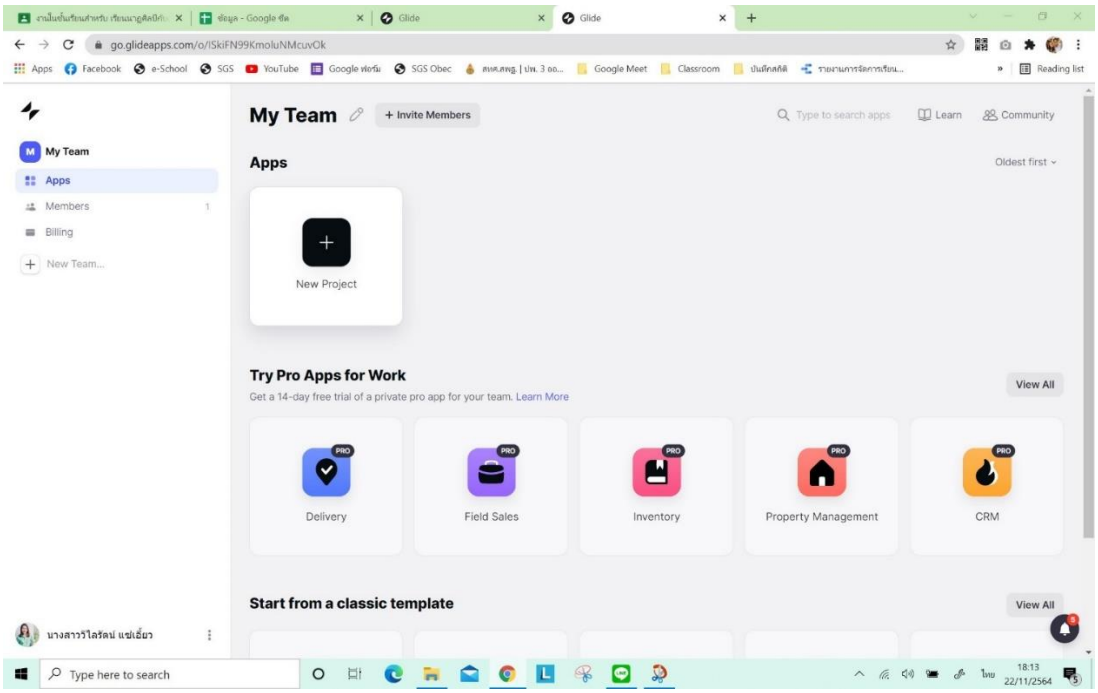
ภาคผนวก

ขั้นตอนการผลิตบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย

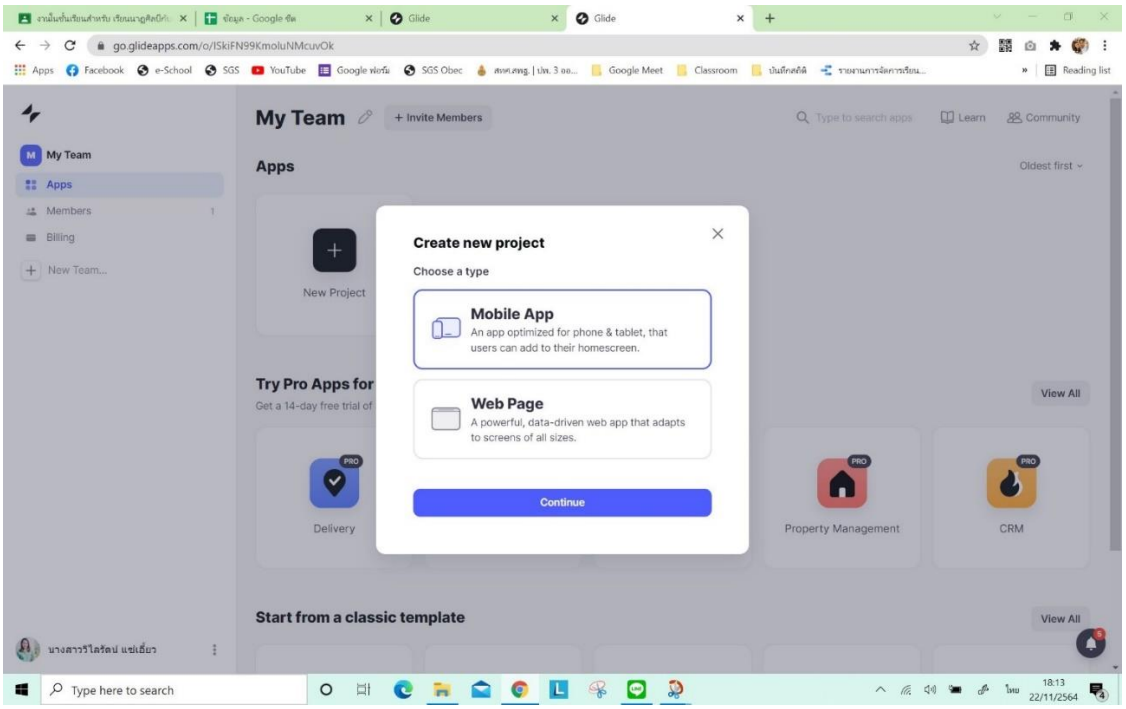
1) เข้าสู่เว็บไซต์ Gildeapps.com



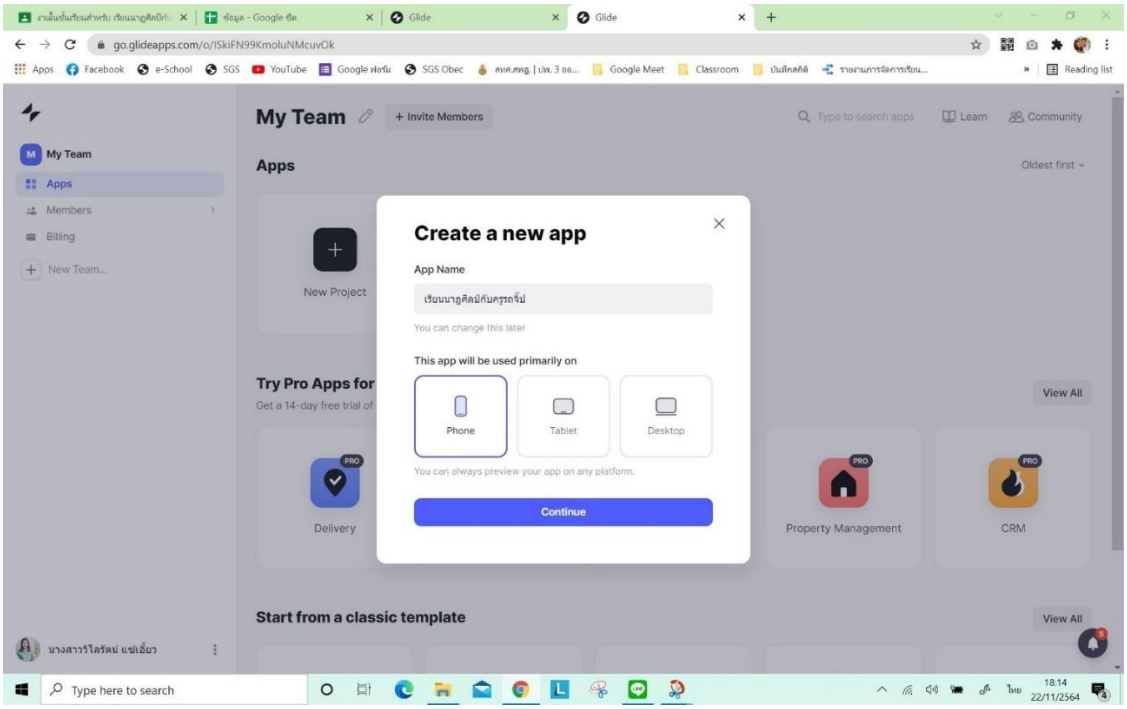
2) สร้าง New Project



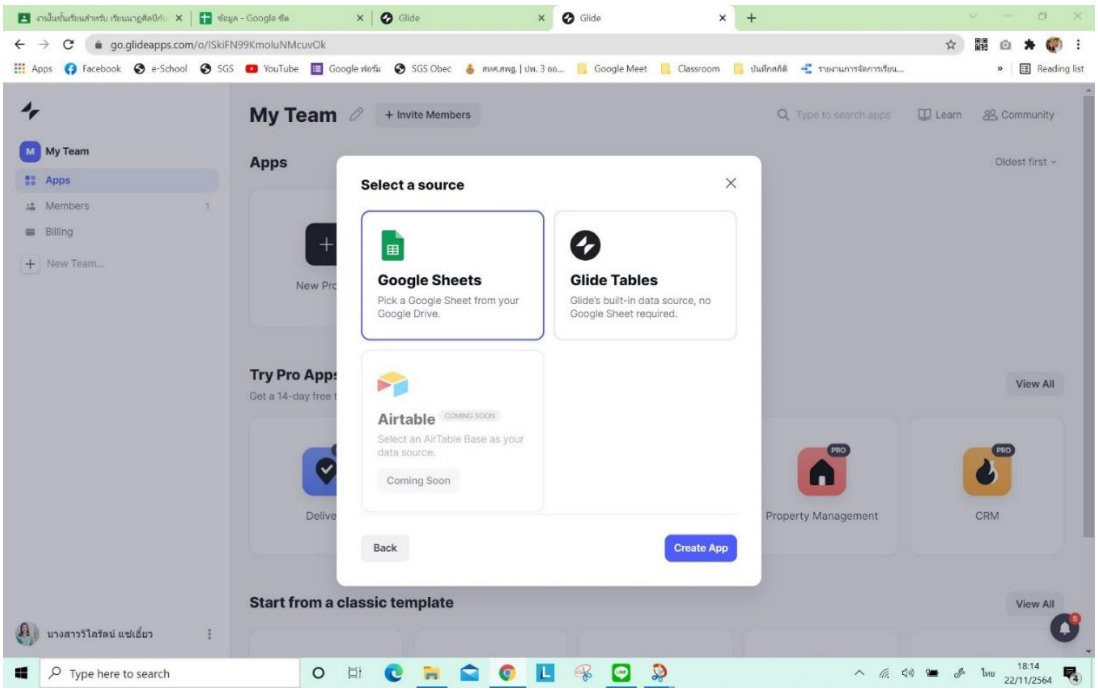
3) เลือก Mobile App



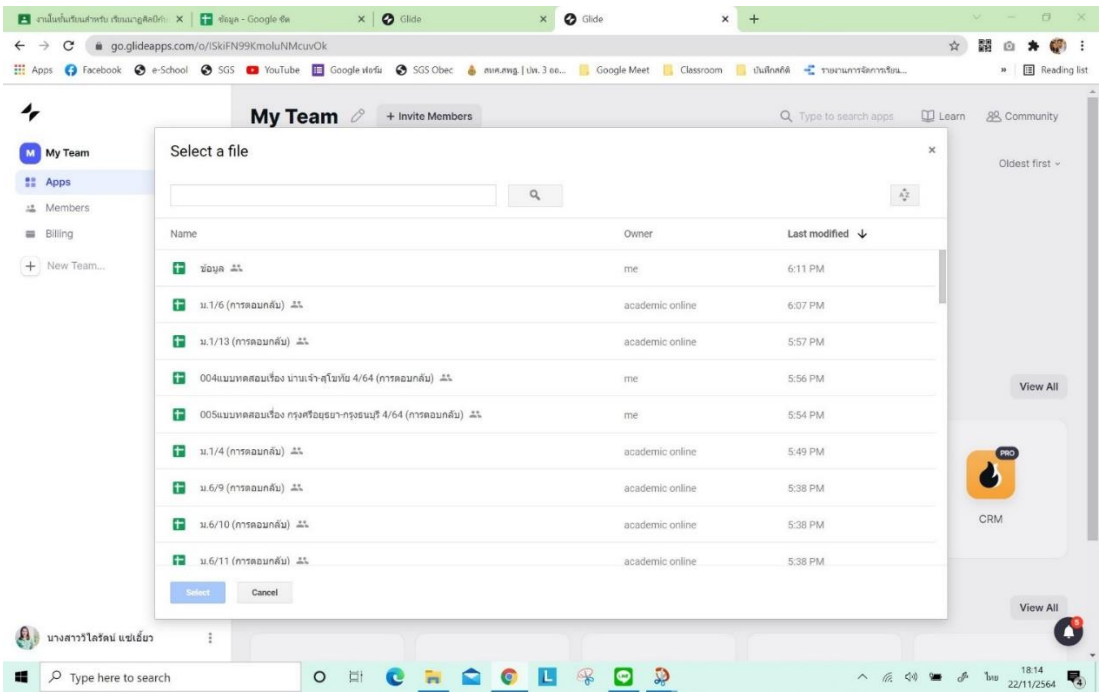
4) ตั้งชื่อและเลือกรูปแบบการนำเสนอ



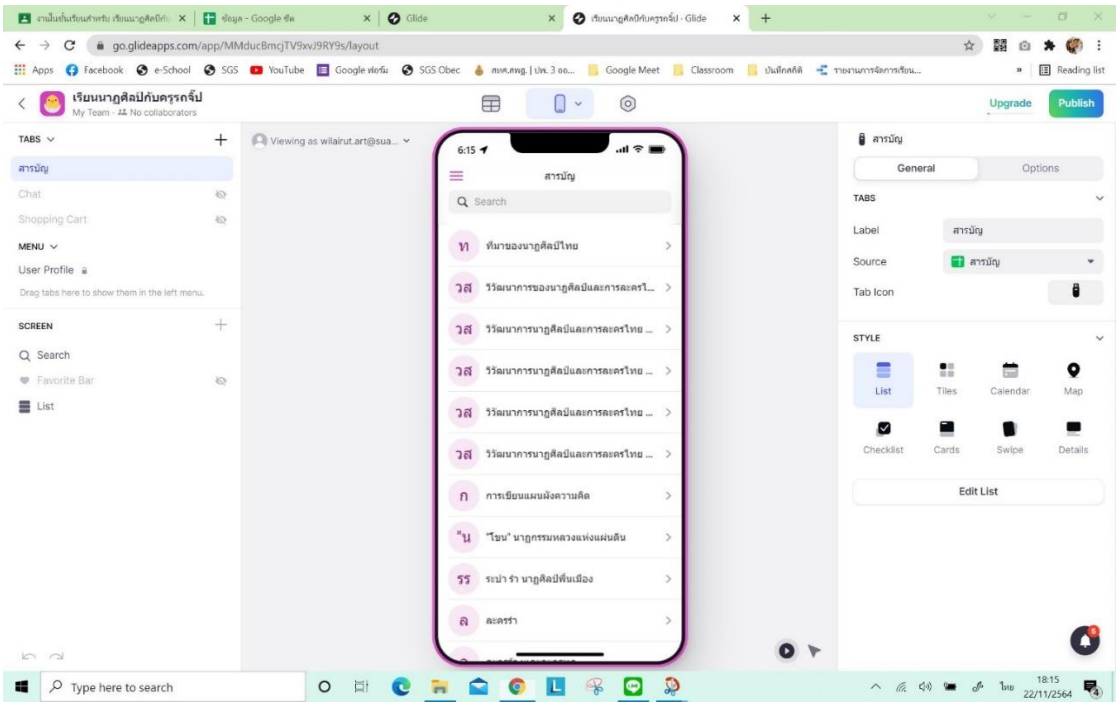
5) เลือกประเภทที่มาของข้อมูล



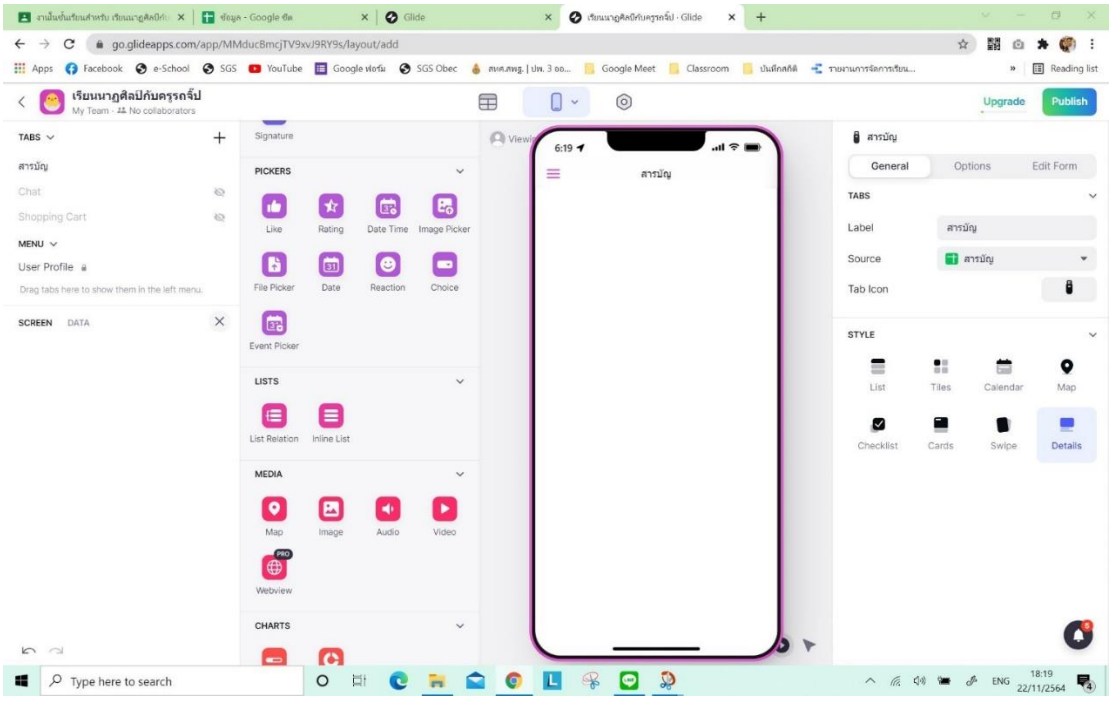
6) เลือกแหล่งที่มาข้อมูล



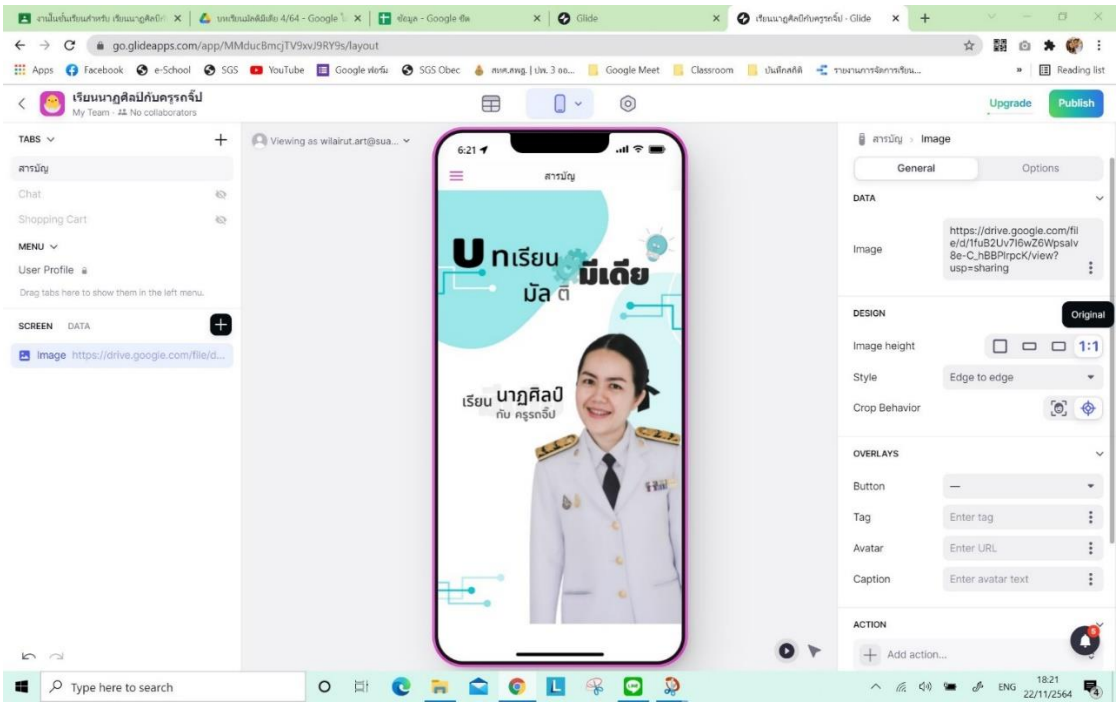
7) เข้าสู่ Application



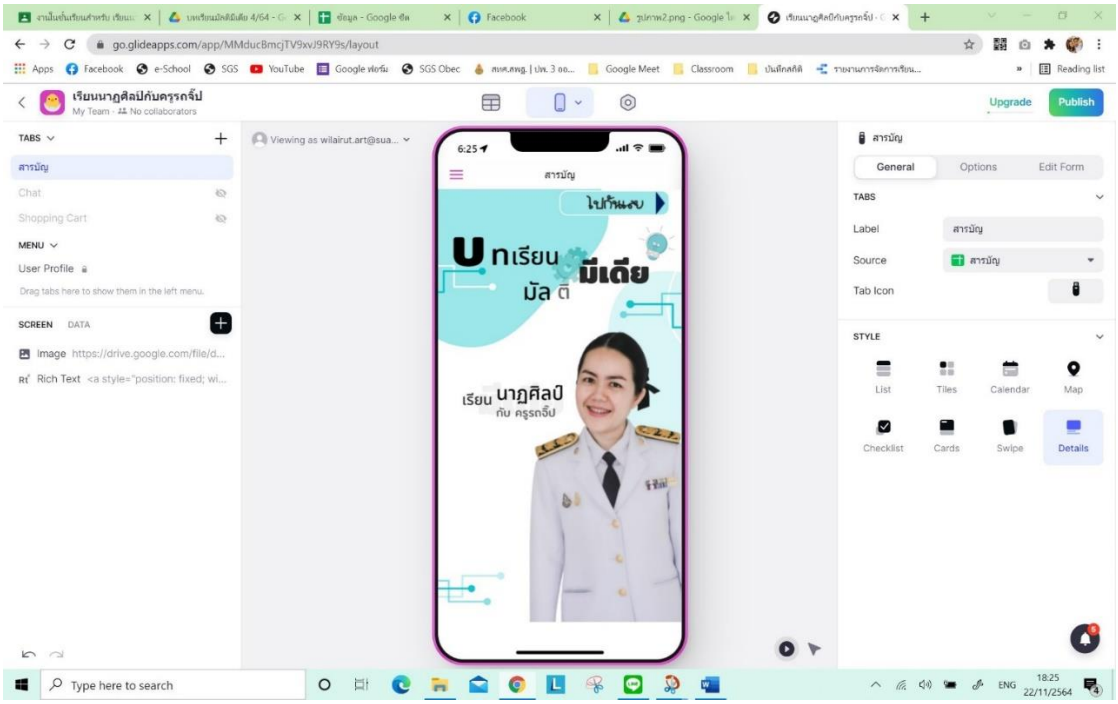
8) สร้างปกของบทเรียนมัลติมีเดีย



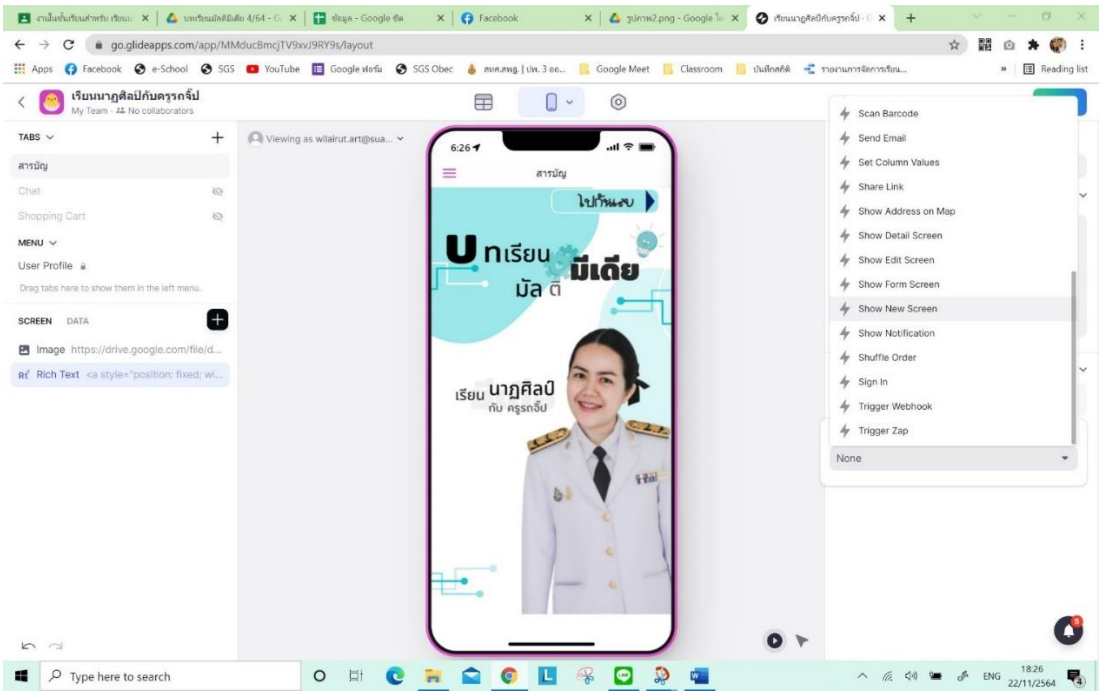
9) เลือกเมนูรูปภาพ



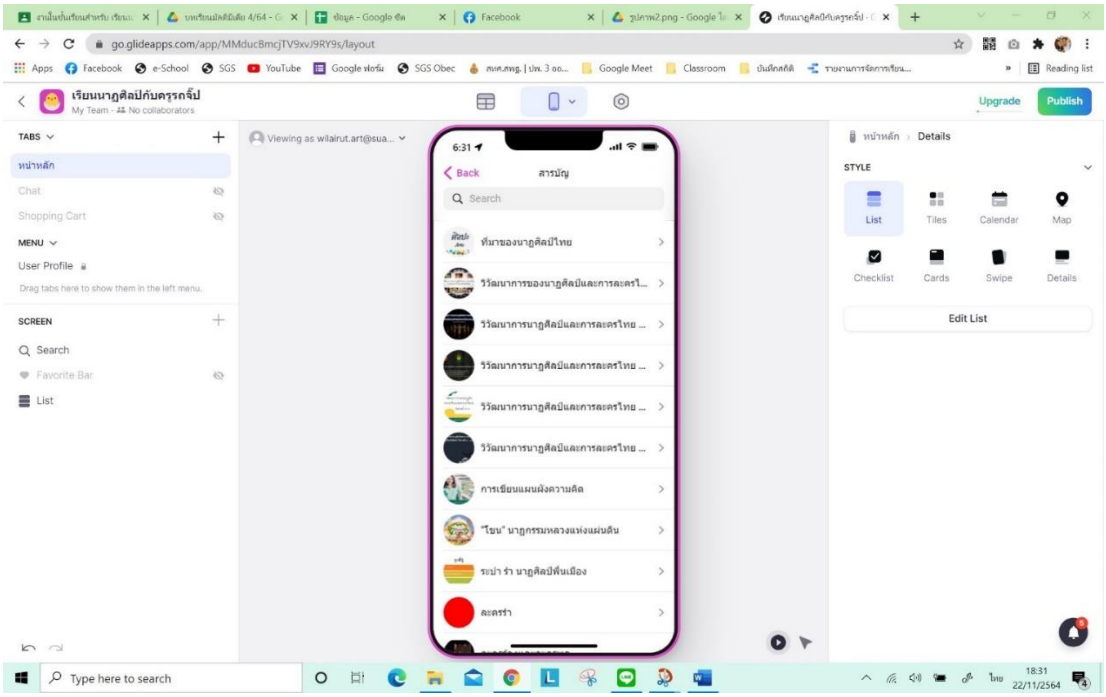
10) สร้างปุ่มเพื่อนำเข้าสู่บทเรียนมัลติมีเดีย



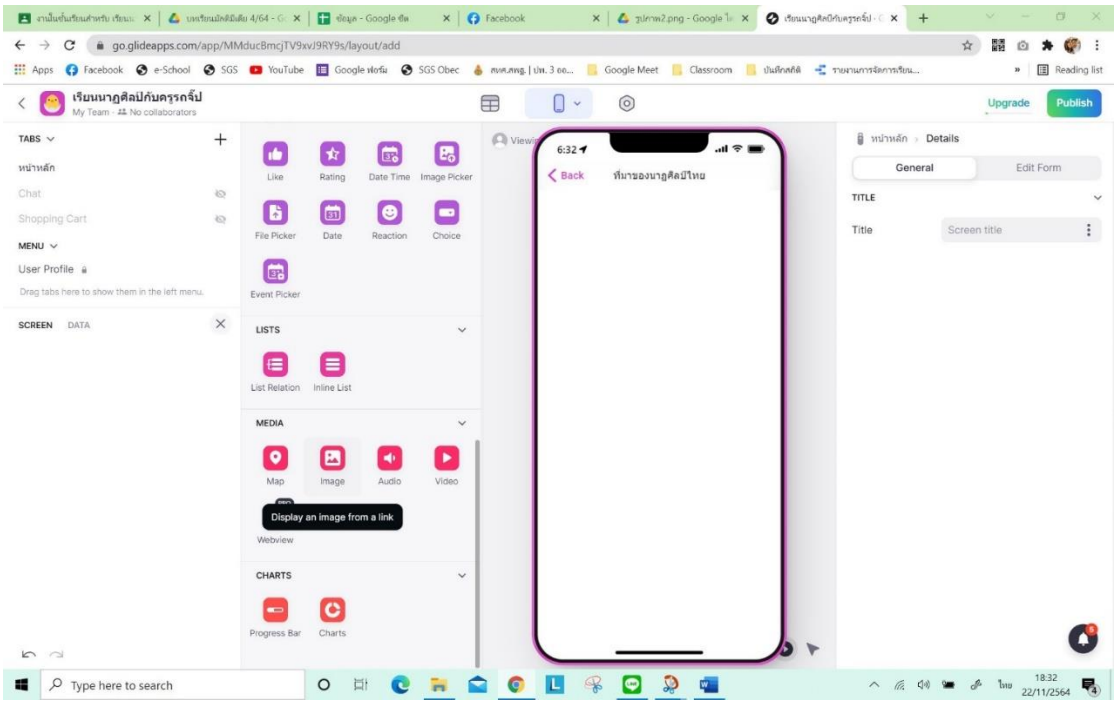
11) ตั้งค่าการเชื่อมข้อมูลของปุ่ม



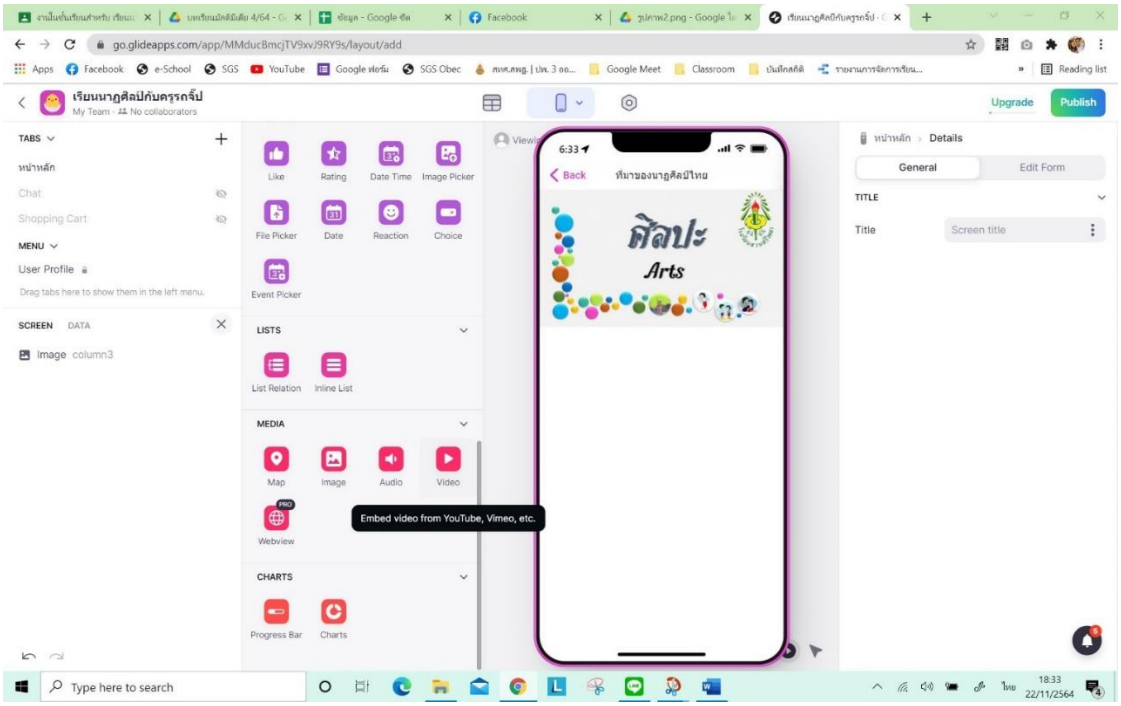
12) สร้างสารบัญ



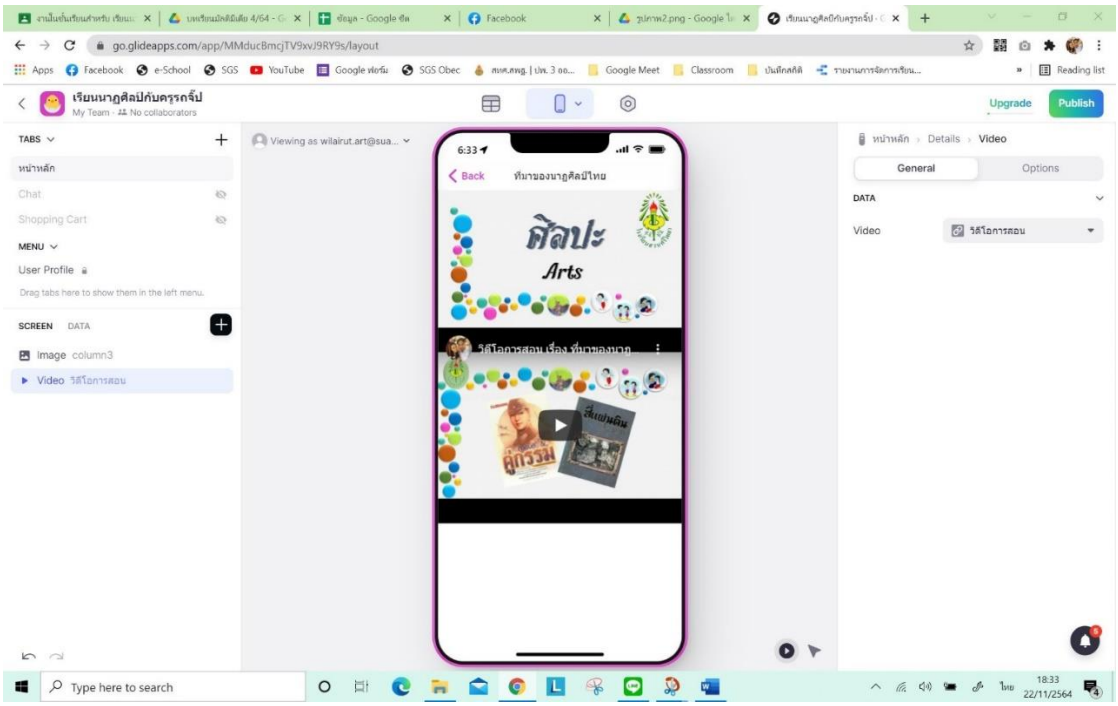
13) เพิ่มเนื้อหา



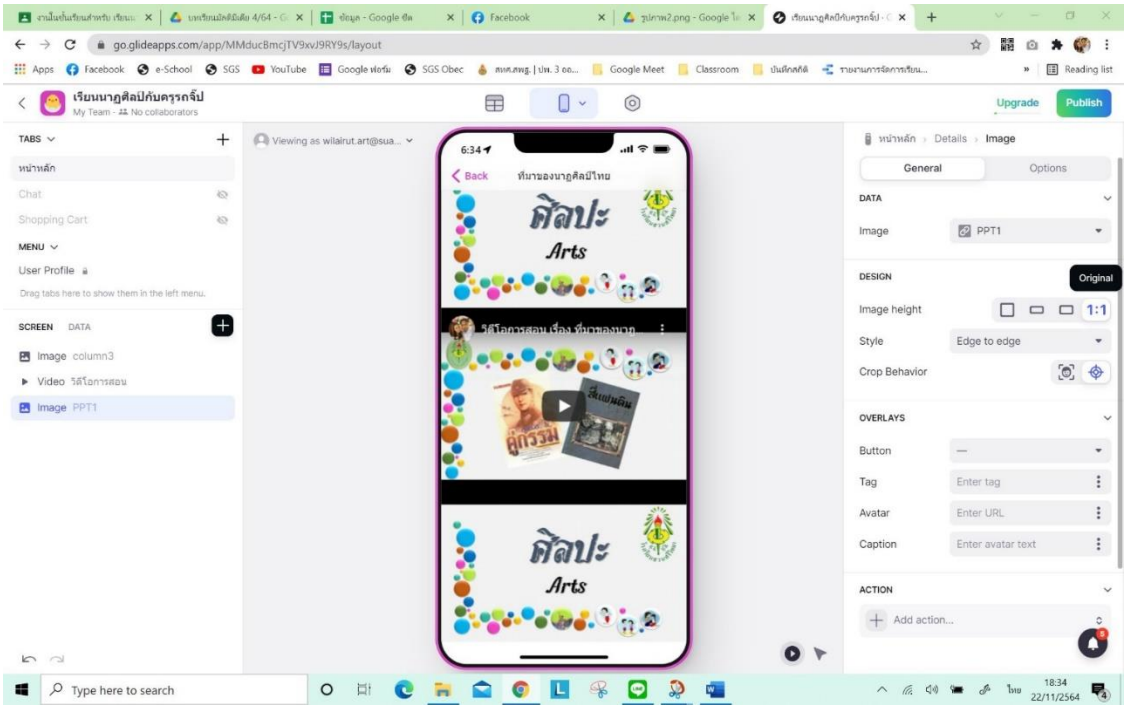
14) นำเข้ารูปภาพปกบทเรียนย่อย



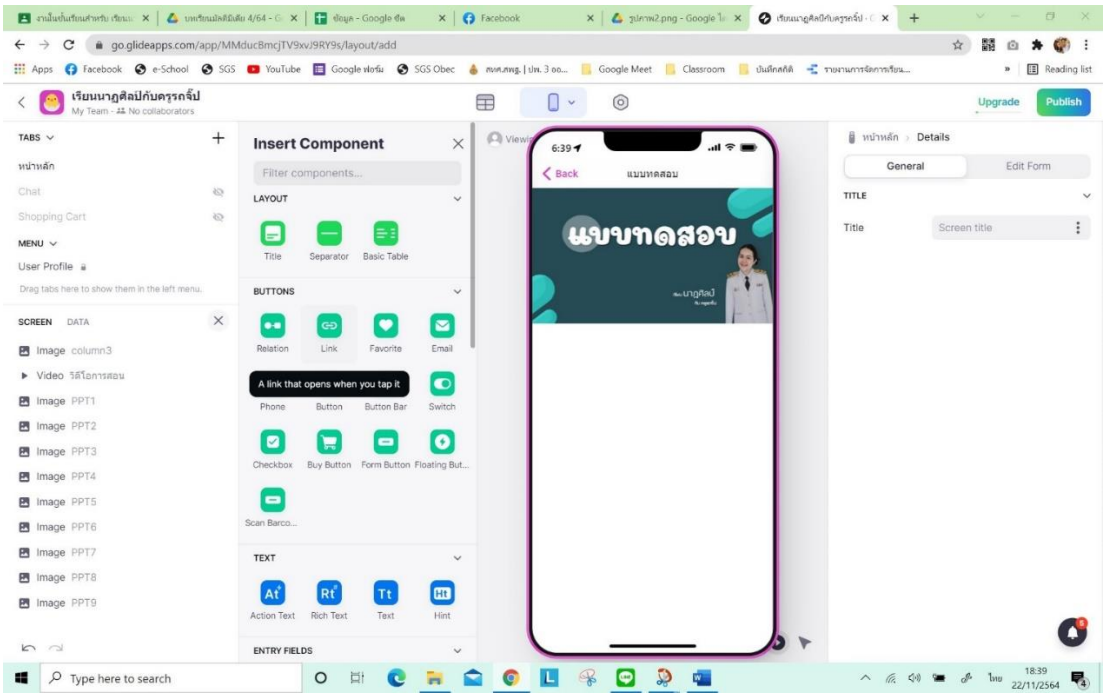
15) นำเข้าวิดีโอการสอน



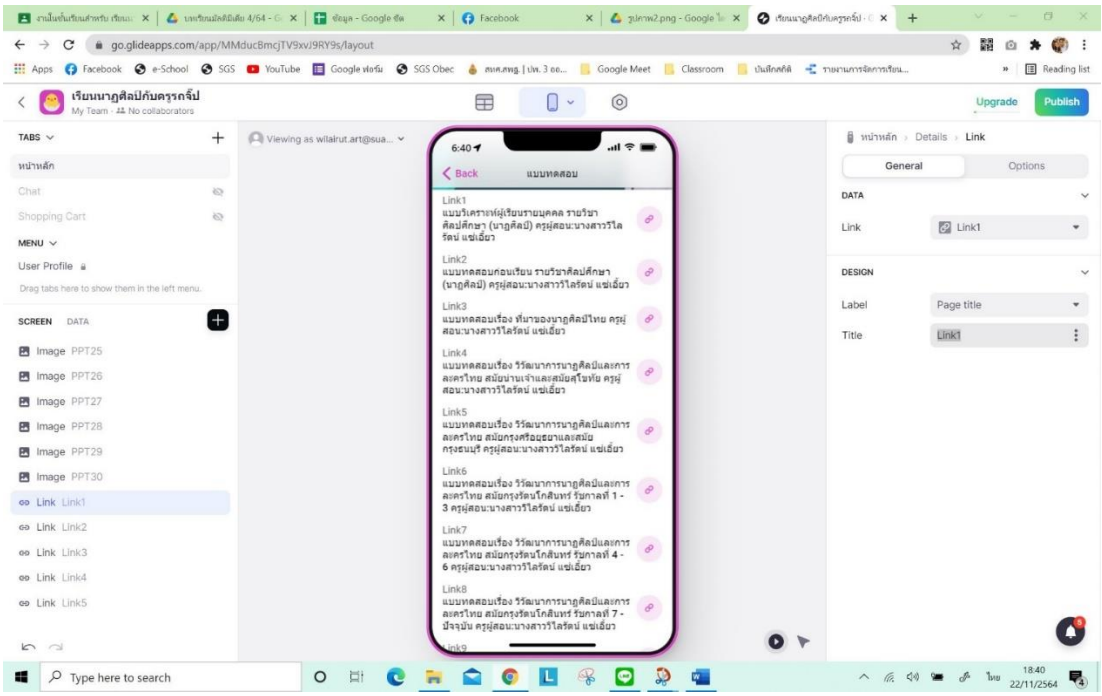
16) นำเข้าสไลด์การสอน



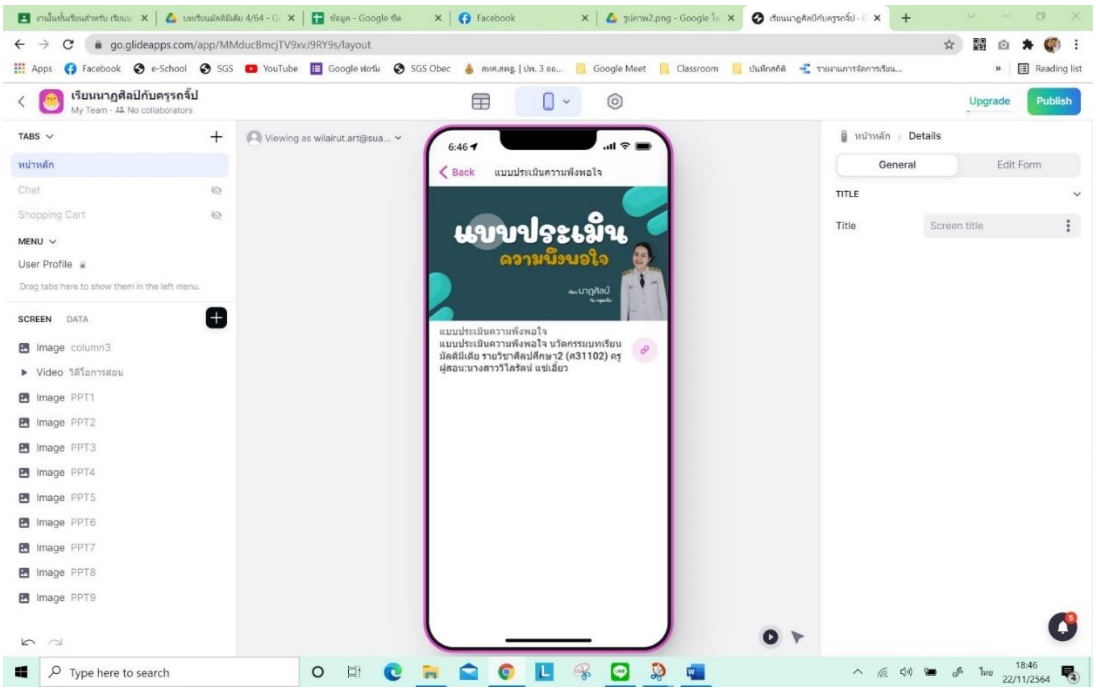
17) สร้างแบบทดสอบ



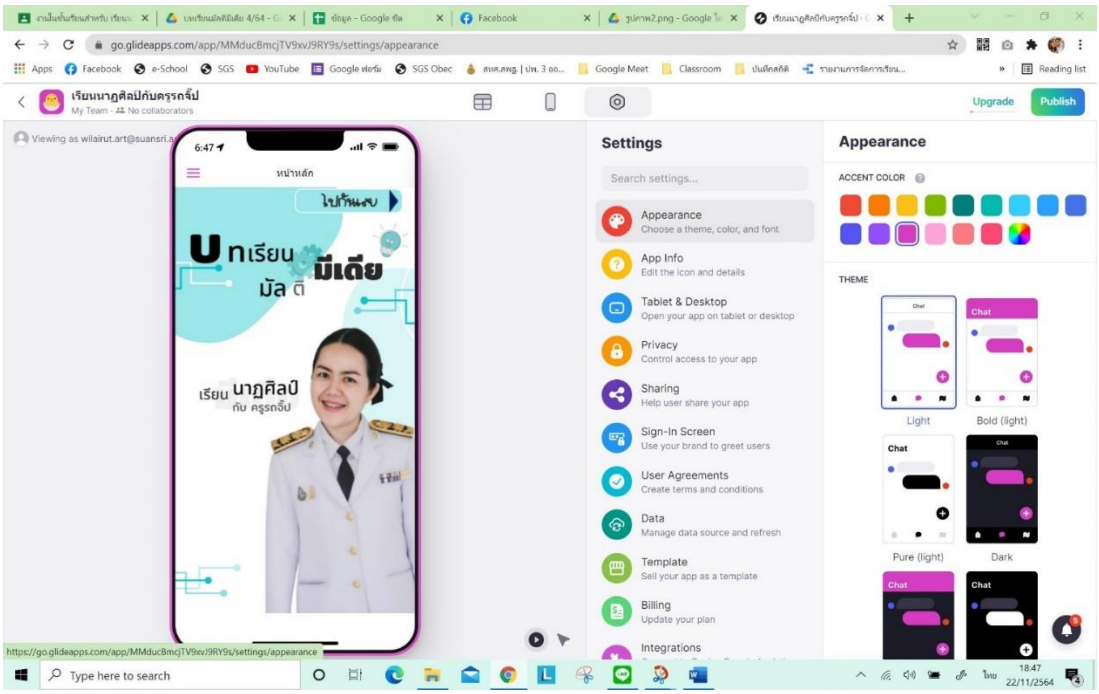
18) นำเข้าข้อมูลลิงก์ Google Form ของแบบทดสอบ



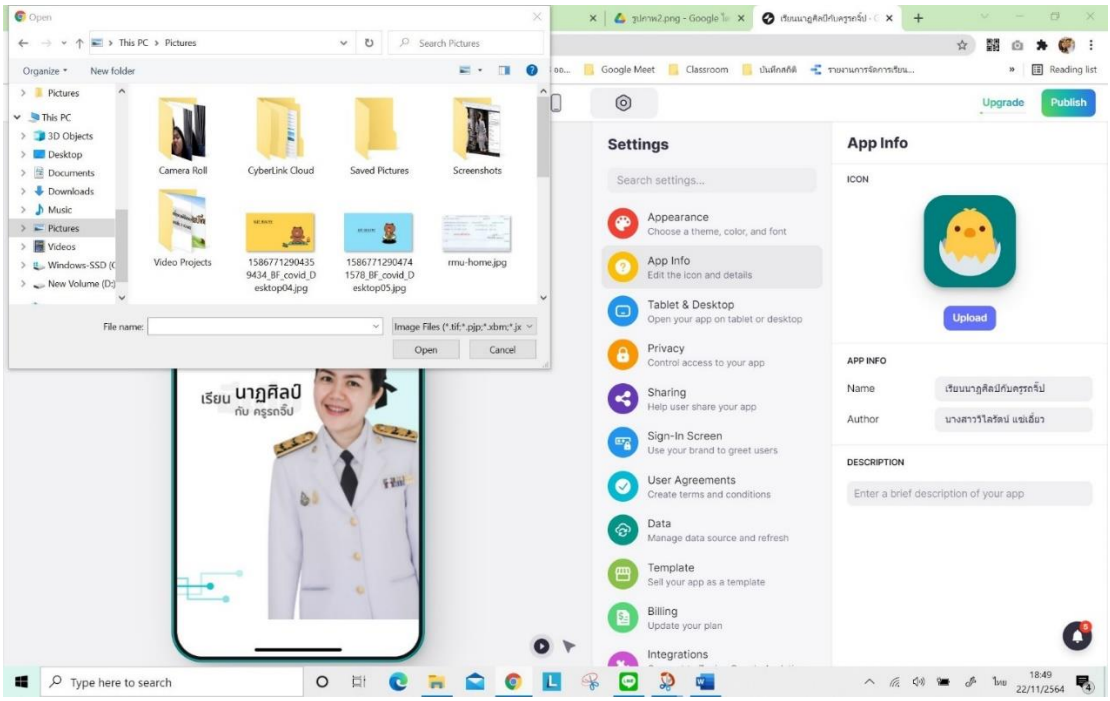
19) สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ



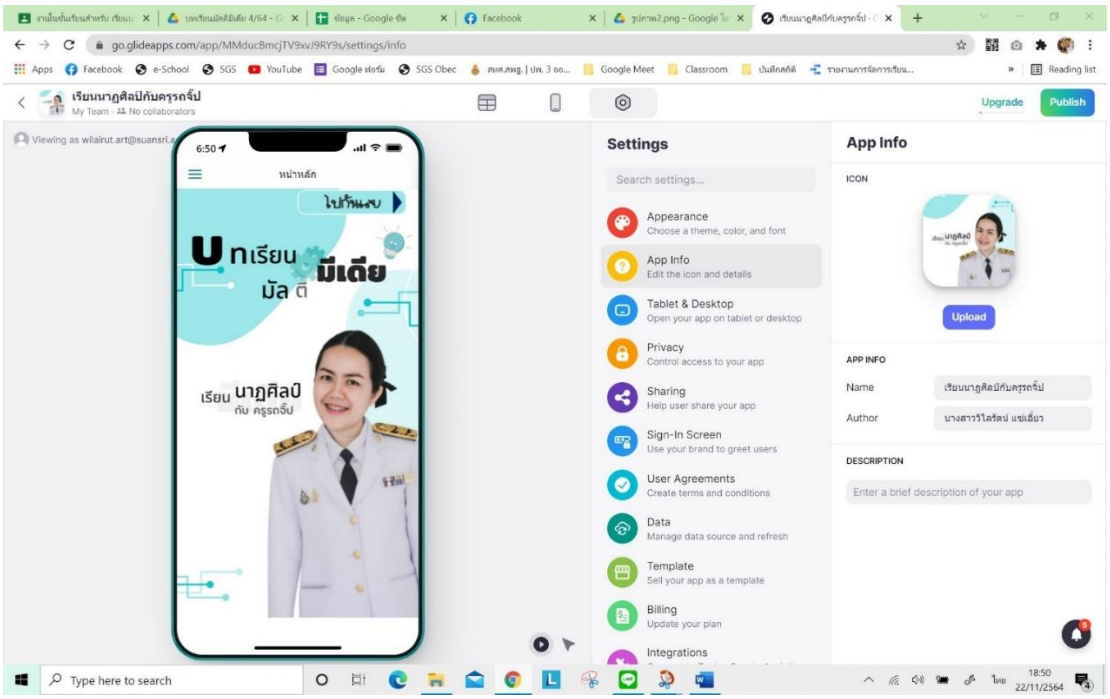
20) ตั้งค่ารูปแบบสี



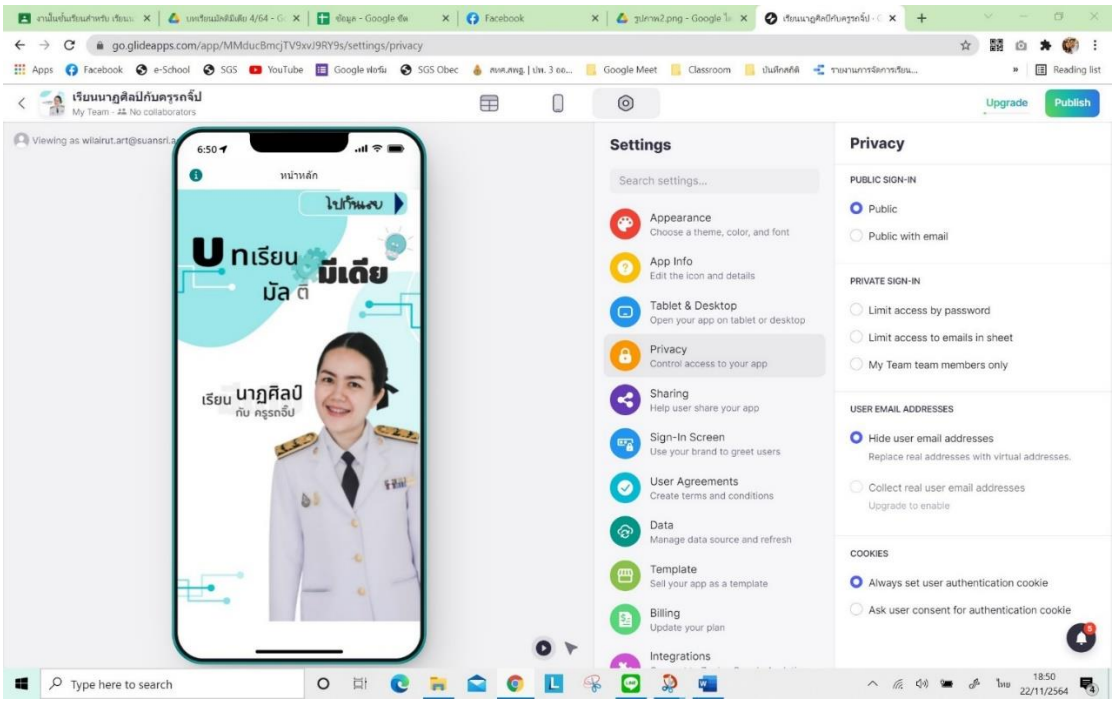
21) เลือก Icon Application



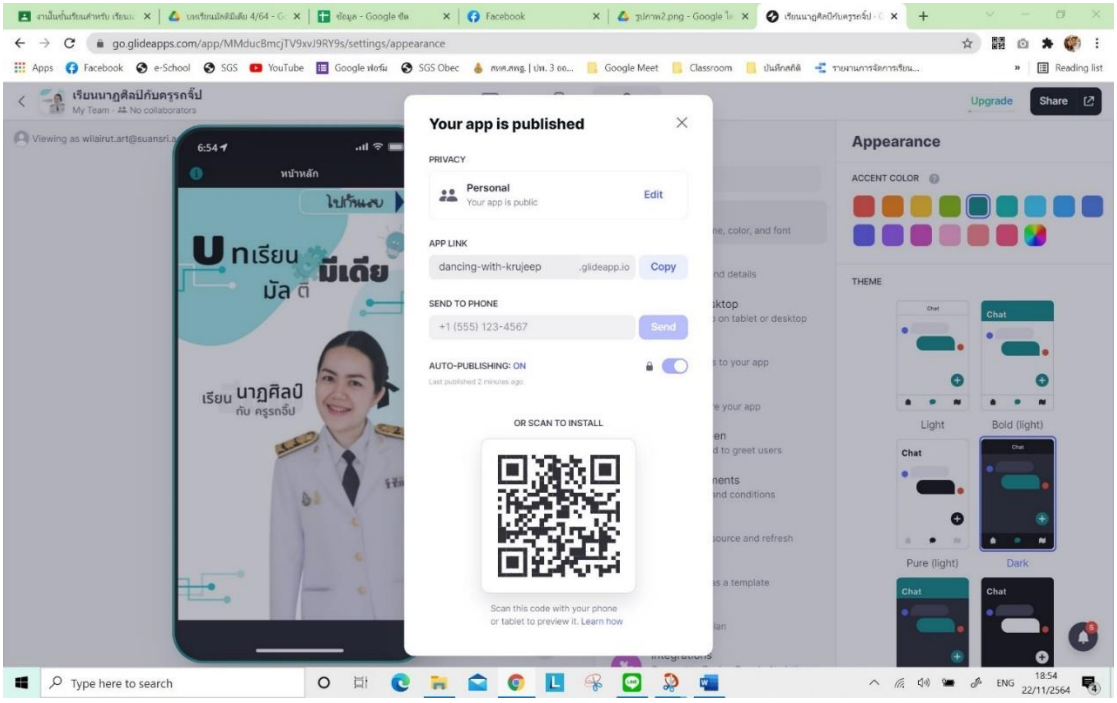
22) อัพโหลดรูปภาพ



23) ตั้งค่าสิทธิ์การเข้าถึง



24) ตั้งค่าการเผยแพร่ผ่านลิงก์และ QR Code



วิธีการติดตั้งและเข้าใช้งานบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไท

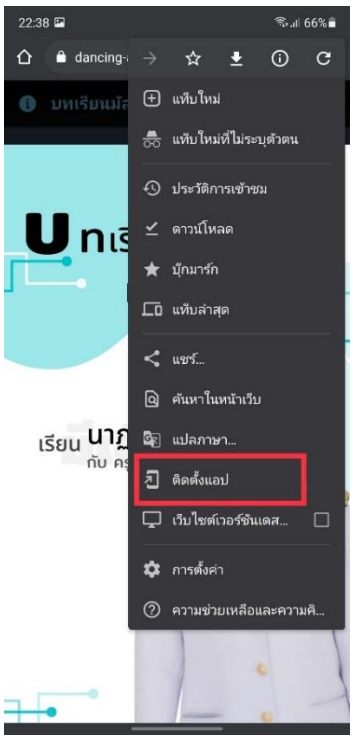
1. วิธีการติดตั้งบทเรียนมัลติมีเดียบน Smart Phone

Smart Phone ระบบ android

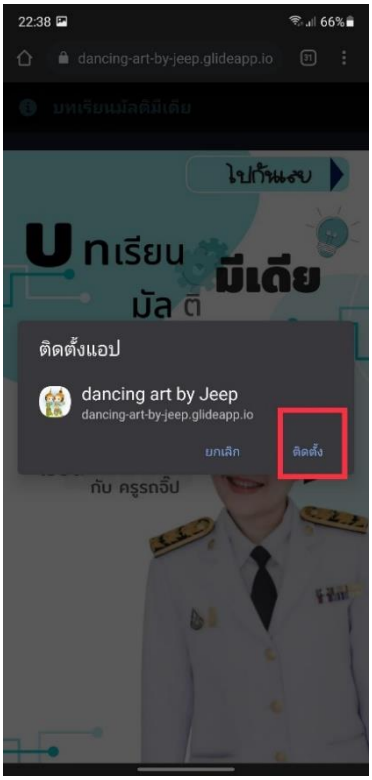
1) คลิกลิงก์ https://dancing-art-by-jeep.glideapp.io/

2) เลือก จุด 3 จุด ดังภาพ

3) เลือก ติดตั้งแอป



4) กด ติดตั้ง



Smart Phone **ระบบ** IOS

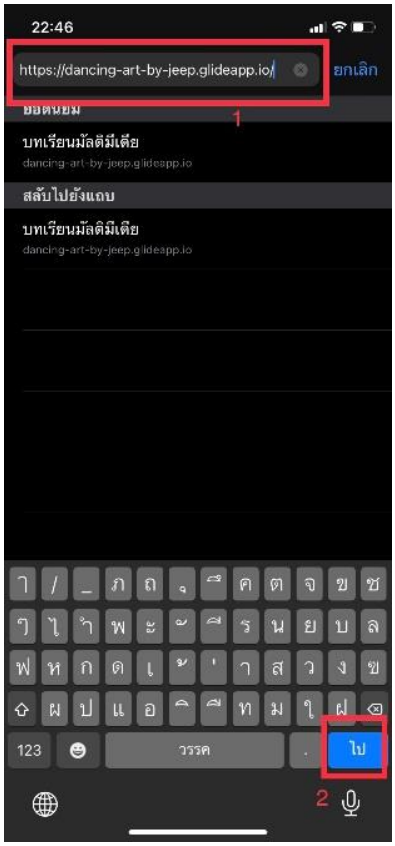
1) คลิกลิงก์ https://dancing-art-by-jeep.glideapp.io/

2) เลือก สัญลักษณ์ส่งออก ดังภาพ

3) เลือก คัดลอก

4) เปิดแอป SAFARI

5) วางลิงก์ที่คัดลอก และกด ไป



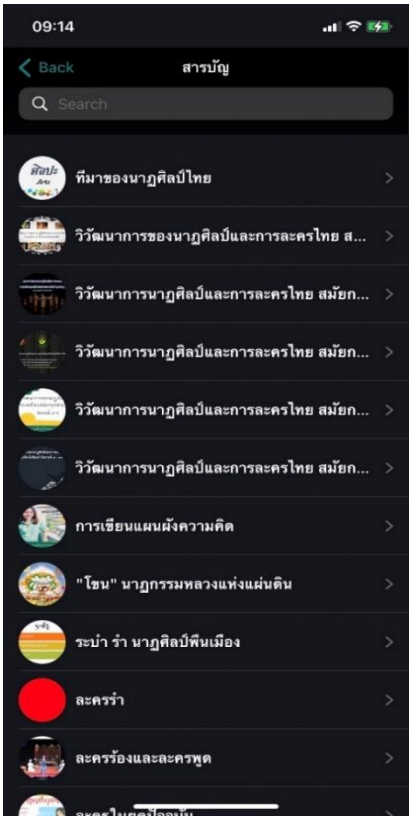
6) เลือก สัญลักษณ์ส่งออก ดังภาพ

7) เลือก เพิ่มไปยังหน้าจอโฮม และกด เพิ่ม

<u>2. วิธีการเข้าศึกษาบทเรียนมัลติมีเดีย</u>

1) ให้กด “ไปกันเลย”

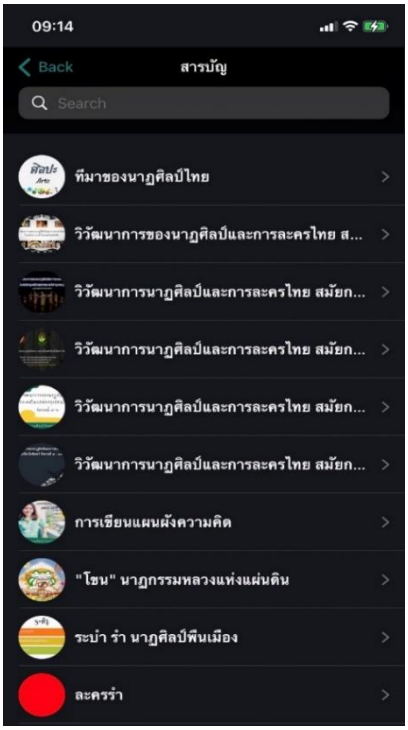
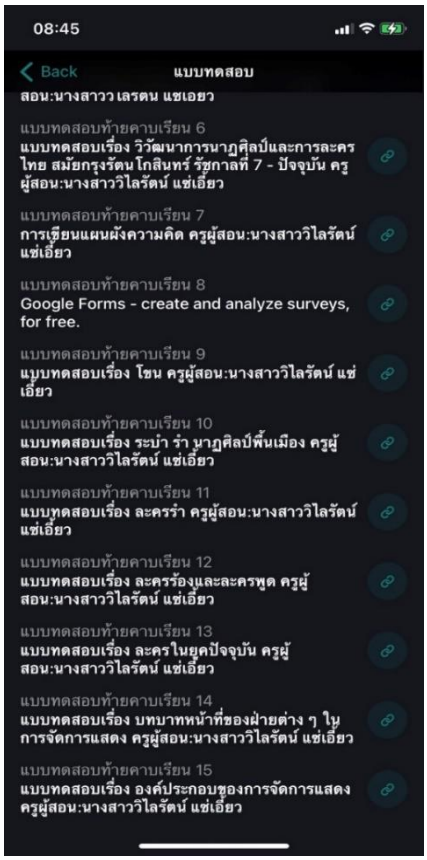
2) จะปรากฏสารบัญให้เลือก ให้นักเรียนสามารถเข้าศึกษาตามหัวข้อที่กำหนด



3) เมื่อศึกษาเนื้อหาเรียบร้อยแล้วให้กด “Back”

3. วิธีการเข้าทำแบบทดสอบ

1) จะปรากฏสารบัญให้เลือก ให้นักเรียนเลือก “แบบทดสอบ”



2) จะปรากฏแบบทดสอบทั้งหมด ให้นักเรียนเลือกทำแบบทดสอบตามหัวข้อที่กำหนด