

การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรธานี*

A PRODUCTION OF PERFORMING ART ONLINE VIDEO FOR 21ST CENTURY SKILLS, A CASE STUDY: FOLK PERFORMING ARTS OF COMMUNITY'S CULTURAL IDENTITIES IN UTTARADIT PROVINCE

วานิสรา เพ็ญอุดมทรัพย์^{1*}, ระวีวรรณ วรณวิไชย¹, นพดล อินทร์จันทร์²

Wanisara Permudomsap, Raviwan Wanwichai, Noppadol Inchan

¹คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

²วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร

College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

*Corresponding author E-mail: wanisaland@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรธานี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อหา ค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทาง วัฒนธรรม จังหวัดอุดรธานี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทาง วัฒนธรรม จังหวัดอุดรธานี ประชากรและกลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง ได้แก่ นักเรียนโรงเรียน อุดรดิตต์ดรุณี 10 คน และโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนีย์) 10 คน เครื่องมือที่ใช้วิจัย ได้แก่ 1) สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรธานี 2) แบบทดสอบวัดความรู้ก่อนและหลัง เรียน 3) แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนหลังใช้สื่อวีดิทัศน์ สถิติที่ใช้วิจัย ได้แก่ ค่าประสิทธิภาพสื่อ (E_1/E_2) ค่าดัชนีประสิทธิผล ค่าเฉลี่ยพื้นฐานและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ ศิลปะการแสดงพื้นเมืองในจังหวัดอุดรธานีแบ่งเป็น 3 วัฒนธรรม คือ วัฒนธรรมล้านนา การแสดงขอล่องน่าน วัฒนธรรมล้านช้าง การแสดงตบเต่า และวัฒนธรรมไทยกลาง การแสดงรำกลองยาวนกขมิ้น โดยครอบคลุมประวัติ ความเป็นมา รูปแบบการแสดง การแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง การเผยแพร่การแสดง และแหล่ง ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม สรุปผลโรงเรียนอุดรดิตต์ดรุณีมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 84.0/87.5 ค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.742 นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับดีมาก และโรงเรียนบดินทรเดชา มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 86.0/85.0 ค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.659 และความพึงพอใจในการเรียนอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งมีค่า ประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: สื่อวีดิทัศน์, ศิลปะการแสดงพื้นเมือง, การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, จังหวัดอุดรธานี

* Received May 14, 2023; Revised June 19, 2023; Accepted July 18, 2023



Abstract

The purpose of this research to 1) developing folk performing arts education media of three cultural identity communities in Uttaradit Province that meets the 80/80 effectiveness criterion to Mattayomsuksa 4 students 2) determining the effectiveness index of Mattayomsuksa 4 students after studies by folk performing arts education media of three cultural identity communities in Uttaradit Province 3) investigating to Mattayomsuksa 4 students satisfaction after studies by folk performing arts education media of three cultural identity communities in Uttaradit Province. The experiment utilized random sampling with 10 people from Mattayomsuksa 4 students in Uttaradit Daruni School, Uttaradit and 10 people from Mattayomsuksa 4 students in Bodindecha (Sing Singhaseni) School, Bangkok. The Instrument used were education media for folk performing arts in three cultural identity communities in Uttaradit Province, Article covered test, Performance assessment form. Data were collected and analyzed using Efficiency of education media for folk performing arts (E_1/E_2), The Effective Index: (E.I.), Mean, Percentage, Standard Deviation. The research findings present the development of education media for folk performing arts in three parts: part 1) Lanna culture - Song Long Nan performance, part 2) Lan Xang Culture-Tap Tao Show, and part 3) Central Thai Culture-Canary long drum dance performance. The content of the performing arts encompasses the performance's history, style, dress, props, inheritance, dissemination, and tourist attractions with cultural identity. The analysis of Uttaradit Darunee School in Uttaradit Province showed an efficiency value of 84.0/87.5, an effectiveness index of 0.742, and a high level of learning satisfaction. Similarly, Bodindecha School in Bangkok Province demonstrated an efficiency value of 86.00/85.00, an effectiveness index of 0.659, and a very good level of learning satisfaction. Both schools met the efficiency and effectiveness criteria established for the research.

Keywords: Education Media, Folk Performing Art, Twenty-First-Century, Uttaradit Province

บทนำ

การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (โควิด 19) ส่งผลกระทบเป็นวงกว้างในหลายมิติทั่วโลก รวมทั้งส่งผลกระทบต่อแวดวงการศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอน ปรับมาใช้ในการสอนทางไกลผ่านกลไกต่าง ๆ กลายเป็นแรงผลักดันบังคับให้เกิดการปรับตัวของบุคลากรทางการศึกษา นำมาซึ่งเทคโนโลยีและนวัตกรรมรูปแบบการศึกษาที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง วิจารย์ พานิช ได้เสนอแนวคิดว่า การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้อง "ก้าวข้ามสาระวิชา" ไปสู่การเรียนรู้ "ทักษะในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21" (21st Century Skills) ที่ครูสอนไม่ได้ นักเรียนต้องเรียนเอง หรือพูดใหม่ว่าครูต้องไม่สอนแต่ต้องออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก (Facilitate) ในการเรียนรู้ (วิจารย์ พานิช, 2554) ปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมอย่างกว้างขวาง ผู้เรียนนิยมใช้โซเชียลมีเดียในชีวิตประจำวันมากที่สุด การนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้โดยหน่วยงานทางการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถนำไปใช้เสริมในการเรียนการสอนได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ข้อมูลจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปมีแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ในระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2559-2563) เพิ่มขึ้นในทุก ๆ ปี (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2564) จากการสำรวจข้อมูลผู้วิจัย พบว่า สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองของแต่ละจังหวัดเพื่อใช้ประกอบ

การเรียนการสอนบนแหล่งข้อมูลออนไลน์มีจำนวนไม่มากสวนทางกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้เรียนที่เพิ่มขึ้น

การผลิตสื่อวีดิทัศน์เกี่ยวกับศิลปะการแสดงพื้นเมืองเป็นกรณีศึกษาจังหวัดอุดรดิตถ์มีความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายของชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม มีลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่มีเขตพื้นที่ติดต่อกับสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว จังหวัดแพร่ จังหวัดสุโขทัย และจังหวัดพิษณุโลก จึงก่อให้เกิดความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเฉพาะตน " ศิลปะการแสดงพื้นเมืองที่โดดเด่นถึง 3 วัฒนธรรม ได้แก่ 1) วัฒนธรรมล้านนา คือ การแสดงขอล่องน่าน 2) วัฒนธรรมล้านช้าง คือ การแสดงตบเต่า 3) วัฒนธรรมไทยกลาง คือ การแสดงรำกลองยาวนกขมิ้น ทั้งหมดนี้คือเสน่ห์ของความหลากหลายทางวัฒนธรรม และกระทรวงวัฒนธรรมมีนโยบายยกระดับงานประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อสืบสานรักษาและต่อยอดงานวัฒนธรรม โดยสนับสนุนการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเรียนรู้วัฒนธรรมและศิลปะการแสดงพื้นเมืองภายในจังหวัดอุดรดิตถ์อย่างสม่ำเสมอ " (สุรพันธ์ เจริญทรัพย์, 2565)

จากที่มาและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง ศิลปะการแสดงพื้นเมือง โดยวิจัยให้ครอบคลุมทั้งโรงเรียนในจังหวัดอุดรดิตถ์และกรุงเทพมหานคร จัดการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์นำเสนอวิดีโอแบบสตรีมมิงออนไลน์ (YouTube) ผลิตรายการโดยใช้แนวคิดการสร้างสื่อสมัยใหม่ประกอบด้วย หลักการออกแบบสื่อพื้นฐาน หลักในการออกแบบเว็บไซต์ และหลักการมัลติมีเดีย จากนั้นใช้หลักการสร้างสื่อตามกระบวนการ 4P เพื่อให้สื่อการสอนที่ออกแบบมานั้นมีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดข้อมูลต่อทั้งผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ความเข้าใจได้ตามอัธยาศัยเพียงเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต พัฒนาสื่อการสอนศิลปะการแสดงพื้นเมืองในรูปแบบโมเดลใหม่ที่สอดคล้องกับบริบทการศึกษาในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังการใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์ มีขั้นตอนดำเนินการวิจัยโดยกำหนดกลุ่มประชากร สร้างเครื่องมือ และเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เพื่อศึกษาผลการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองให้ครอบคลุมโรงเรียนในจังหวัดอุดรดิตถ์และกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยคัดเลือกประชากรจากนักเรียนที่มีหน่วยชี้วัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชานาฏศิลป์ เรื่องศิลปะการแสดงพื้นเมือง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เป็นนักเรียนโรงเรียน



อุดรดิตถ์ 546 คน สุ่มแบบเฉพาะเจาะจงมาจำนวน 10 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนีย์) จำนวน 643 คน สุ่มแบบเฉพาะเจาะจงมาจำนวน 10 คน

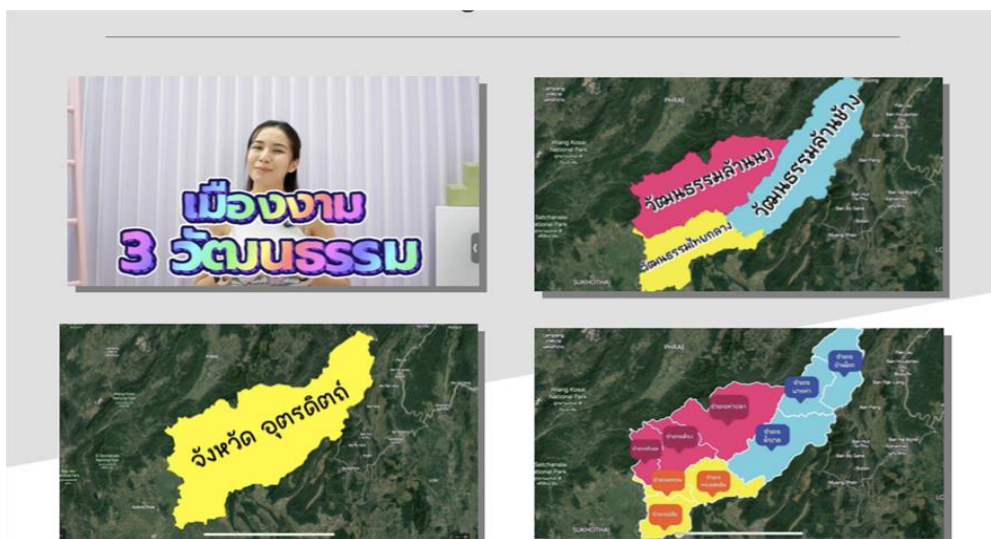
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองตามแนวคิดการสร้างสื่อสมัยใหม่ กำหนดวัตถุประสงค์ เลือกรูปแบบการนำเสนอให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ศึกษาหลักการออกแบบสื่อพื้นฐาน และหลักการมัลติมีเดีย เพื่อให้สื่อการสอนที่ออกแบบมานั้นมีประสิทธิภาพต่อการถ่ายทอดข้อมูล และมีสุนทรียภาพ (จินตวิรัช คล้ายสังข์, 2560) จากนั้นใช้หลักการสร้างสื่อตามกระบวนการ 4P (นรินธร นนทมาลย์, 2562) มีขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production) ผู้วิจัยวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจาก เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อรวบรวมข้อมูล 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทาง วัฒนธรรม ที่ประกอบด้วย 3 วัฒนธรรม ได้แก่ วัฒนธรรมล้านนา การแสดงขอล่องน่าน วัฒนธรรมล้านช้าง การแสดง ดับเต่า และวัฒนธรรมไทยกลาง การแสดงรำกลองยาวนกขมิ้น จากนั้นดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลศิลปะการแสดง กับผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ ศิลปินพื้นบ้านและครูผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงพื้นเมือง ประชาชนชาวบ้านผู้มีวิถีชีวิต เกี่ยวข้องกับการแสดงพื้นเมือง และเจ้าหน้าที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุดรดิตถ์ จากนั้นวิเคราะห์และออกแบบ การนำเสนอเนื้อหา (Script) ในรูปแบบรายการวีดิทัศน์การศึกษาเชิงสารคดี (Semi Documentary) เป็นรายการที่ ผู้ดำเนินรายการทำหน้าที่ดำเนินเรื่องพูดคุยกับผู้ชมและให้เสียงบรรยายตลอดรายการประกอบเรื่องราว ศิลปะการแสดงนั้น ๆ โดยกำหนดเนื้อหาในสื่อวีดิทัศน์แบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้ 1) กำเนิดเมืองงาม 3 วัฒนธรรม 2) วัฒนธรรมล้านนา การแสดงขอล่องน่าน 3) วัฒนธรรมล้านช้าง การแสดงดับเต่า 4) วัฒนธรรมไทยกลาง การแสดง รำกลองยาวนกขมิ้น จากนั้นนำเนื้อหารายการ (Script) เสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง ซึ่ง ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำเรื่องการจัดทำภาพไฟล์ภาพและเสียงให้มีความละเอียดสูงเพื่อความชัดเจนในการสื่อสาร สร้างสรรค์ภาพประกอบและเทคนิคพิเศษเพื่อกระตุ้นความสนใจ และปรับปรุงโครงเรื่องให้กระชับยิ่งขึ้น

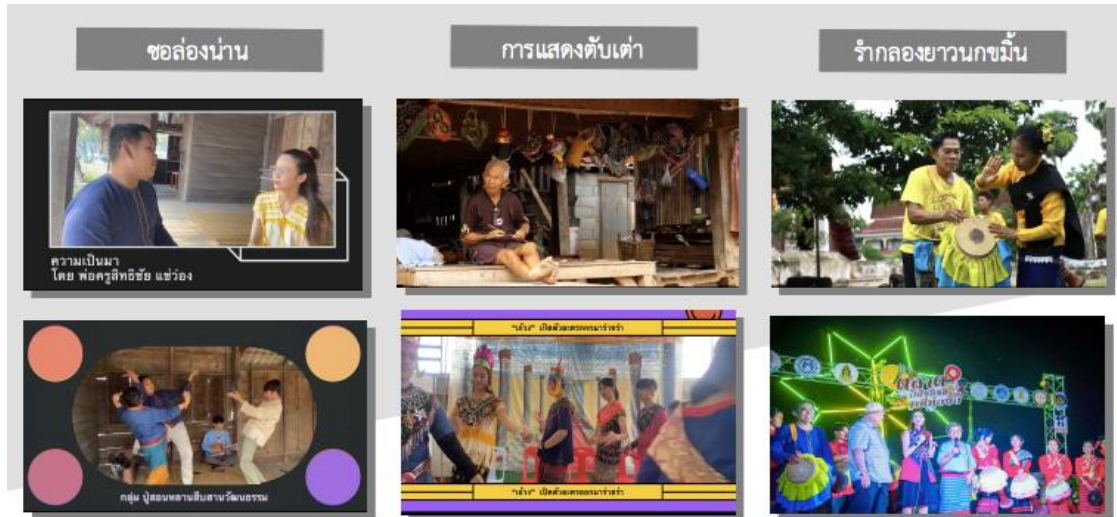
1.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production) ผู้วิจัยดำเนินการบันทึกภาพและเสียงเพื่อให้ได้เนื้อหา (Footage) สำหรับการผลิตสื่อวีดิทัศน์เป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

1.2.1 การถ่ายทำในสตูดิโอ (Studio Room) สำหรับการบันทึกภาพและเสียงใน ตอนที่ 1 การกำเนิดเมืองงาม 3 วัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์ โดยผู้ดำเนินรายการกล่าวเปิดรายการนำเข้าสู่เรื่องราวของ จังหวัดอุดรดิตถ์ อธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจถึงลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่ก่อให้เกิดความหลากหลายทางกลุ่มชาติพันธุ์ และอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดอุดรดิตถ์แบ่งออกเป็น 3 วัฒนธรรม



ภาพที่ 1 ภาพประกอบ กำเนิดเมืองงาม 3 วัฒนธรรม ในสื่อวีดิทัศน์

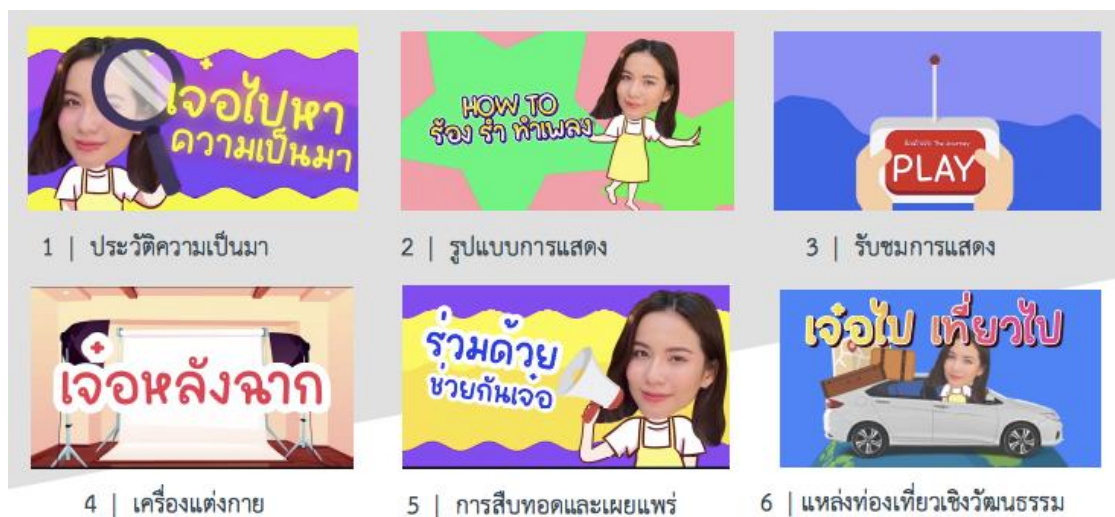
1.2.2 การถ่ายทำภาคสนาม (In Field) สำหรับการบันทึกภาพและเสียงเรื่องราว ศิลปะการแสดงพื้นเมือง ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์ในการขออนุญาตบันทึกภาพและเสียงกับศิลปินพื้นบ้านและคนในชุมชน สัมภาษณ์ครอบครัวเรื่องประวัติความเป็นมาของการแสดง รูปแบบการแสดง การแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบการแสดง การเผยแพร่การแสดงในปัจจุบัน และแหล่งท่องเที่ยวเชิงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในพื้นที่



ภาพที่ 2 ภาพการแสดงพื้นเมืองในสื่อวีดิทัศน์

1.3 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production) ดำเนินการตัดต่อภาพและเสียง ประกอบไปด้วย องค์ประกอบเสริมด้านเทคนิค ดังนี้

- โปรแกรม Adobe Illustrator, Procreate สร้างภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
- โปรแกรม Premiere Pro, iMovie ใช้ในการตัดต่อเนื้อหา ใส่เสียงประกอบและเสียงบรรยาย



ภาพที่ 3 ภาพประกอบโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในสื่อวีดิทัศน์

จากนั้นผู้วิจัยนำเนื้อหา (Footage) ในสื่อวีดิทัศน์ทั้งหมด จัดทำในรูปแบบแผนการผลิตสื่อ (Fully Script) ประกอบไปด้วย การลำดับภาพ คำบรรยาย/เสียง เทคนิค/คำสั่งพิเศษ และระยะเวลา



ตอนที่ 1 กำเนิดเมืองงาม 3 วัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์				
ระยะเวลารวม 1.48 นาที				
ลำดับ	ภาพ/ภาพเคลื่อนไหว	คำบรรยาย/เสียง	เทคนิค/คำสั่งพิเศษ	เวลา
1	  ภาพการ์ตูนพิธีกรเข้าสู่รายการ	- นิวเฝ้าเจ้า The Journey	- Medium Long shot (MLS)/Fade In - เสียงพร้อมดนตรีประกอบ - โปรแกรม Adobe Illustrator	0.6 นาที

ภาพที่ 4 ตัวอย่างตารางแผนการผลิตสื่อ (Fully Script)

1.4 ขั้นตอนการนำเสนอ (Presentation) ผู้วิจัยนำแผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษาก่อนนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างใช้การประเมินด้วยเกณฑ์ประเมินตามระดับคุณภาพ 5 ระดับ (Rating Scale) จากนั้นนำสื่อไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เริ่มจากการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุดรดิตถ์รุณี จังหวัดอุดรดิตถ์ จำนวน 4 คน จากนั้นทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group) กับนักเรียนจำนวน 8 คน และทดลองแบบภาคสนาม (Field Testing) กับนักเรียนจำนวน 10 คน จึงนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

2. สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 ข้อ และเสนอผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมาวิเคราะห์หาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องสามารถนำไปใช้ได้ นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับกลุ่มคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน นำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (B) เป็นรายข้อ และเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพเข้าเกณฑ์ที่มีค่าความยาก (P) ตั้งแต่ 0.37-0.60 และค่าอำนาจจำแนก (B) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.55-1.00 จำนวน 20 ข้อ จัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับจริง

3. สร้างแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังการใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจังหวัดอุดรดิตถ์ จำนวน 21 ข้อ กำหนดประเด็นการประเมินออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณภาพของสื่อ ด้านเนื้อหาสาระของสื่อ และด้านพฤติกรรมของผู้เรียน ใช้เกณฑ์การประเมินตามระดับคุณภาพ 5 ระดับ (Rating Scale) และเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องสามารถนำไปใช้ได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยชี้แจงกิจกรรมและขอความร่วมมือจากครูในโรงเรียนเพื่อเตรียมความพร้อมอุปกรณ์การเรียนออนไลน์ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต อินเทอร์เน็ต จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียนก่อนดำเนินการกิจกรรมการเรียนออนไลน์โดยสื่อวีดิทัศน์ ระยะเวลาดำเนินการกิจกรรมทั้งหมด 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน ระยะเวลา 45 นาที จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียนและแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง หลังจากรวบรวมข้อมูลเสร็จสิ้นวิเคราะห์ผลโดยใช้สถิติ ดังนี้

1. วิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์โดยใช้สูตรการหาค่าประสิทธิภาพสื่อตามเกณฑ์ 80/80 คือ E_1/E_2 โดย E_1 แทน ค่าเฉลี่ยร้อยละของประสิทธิภาพของกระบวนการ และ E_2 แทนค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบความรู้หลังเรียน
2. วิเคราะห์ค่าประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์โดยใช้สูตรการหาค่าดัชนีประสิทธิผล (The Effective Index: E.I.)
3. วิเคราะห์ผลความพึงพอใจนักเรียนหลังใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง โดยการหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.)

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรธานี ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยแบ่งเป็น 3 ข้อตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สรุปผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1.1 การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพบว่า ด้านเนื้อหาการดำเนินเรื่องค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.80 และค่าความเบี่ยงเบน เท่ากับ 0.42 คุณภาพระดับดีมาก มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหาถูกต้อง การอธิบายเนื้อหาชัดเจน ไม่ซับซ้อน การลำดับการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม และด้านเนื้อหาของภาพเคลื่อนไหวและเสียงบรรยายค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.67 และค่าความเบี่ยงเบน เท่ากับ 0.57 คุณภาพระดับดีมาก วิดีทัศน์มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

1.2 การประเมินคุณภาพสื่อด้านเทคโนโลยีการศึกษา นำเสนอผลการวิจัยแบ่งเป็น 5 ด้าน ดังนี้ ด้านคุณภาพภาพประกอบ (Image) ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.70 และค่าความเบี่ยงเบน เท่ากับ 0.48 คุณภาพระดับดีมาก มีความเหมาะสมในเรื่องขนาดและความชัดเจนของภาพที่ใช้ในการนำเสนอ มีความสอดคล้องกับเนื้อหา ด้านคุณภาพภาพเคลื่อนไหว (Video) ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.80 และค่าความเบี่ยงเบน เท่ากับ 0.42 คุณภาพระดับดีมาก มีความเหมาะสมในเรื่องขนาดและความชัดเจนของภาพเคลื่อนไหว ด้านคุณภาพตัวอักษร (Text) ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.70 และค่าความเบี่ยงเบน เท่ากับ 0.48 คุณภาพระดับดีมาก มีความเหมาะสมในเรื่องขนาดของตัวอักษร รูปแบบของตัวอักษรมีความสวยงามชัดเจน ด้านคุณภาพเสียงบรรยาย และเสียงประกอบ (Audio & Sound) ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.80 และค่าความเบี่ยงเบน เท่ากับ 0.42 คุณภาพระดับดีมาก มีความเหมาะสมในเรื่องของเสียงบรรยายมีความชัดเจนและสอดคล้องกับภาพการนำเสนอ ด้านคุณภาพเทคนิคการนำเสนอ (Presentation) ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.33 ค่าความเบี่ยงเบน เท่ากับ 0.57 คุณภาพระดับดีมาก เทคนิคพิเศษมีความน่าสนใจ ระยะเวลาการนำเสนอแต่ละหัวข้อมีความเหมาะสม

1.3 การประเมินโดยผู้เรียนหลังใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองตามเกณฑ์ 80/80 นำเสนอผลการวิจัยแบ่งเป็น 2 กลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

ตารางที่ 1 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุดรดิตถ์ดรุณี จังหวัดอุดรธานี

ประสิทธิภาพ	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	ค่าร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	30	25.2	1.22	84.0
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	20	17.50	1.35	87.5
ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์				84.0/87.5



จากตาราง พบว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบและคะแนนจากการทำกิจกรรมรวมทั้งหมดเฉลี่ยเท่ากับ 25.2 คิดเป็นร้อยละ 84.0 แสดงว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 84.0 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 87.5 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 2 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา กรุงเทพมหานคร

ประสิทธิภาพ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ค่าร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	30	25.8	2.20	86.0
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	20	17	1.05	85.0
ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์				86.0/85.0

จากตาราง พบว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบและคะแนนจากการทำกิจกรรมรวมทั้งหมดเฉลี่ยเท่ากับ 25.8 คิดเป็นร้อยละ 86.0 แสดงว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 86.0 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 85.0 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง นำเสนอผลการวิจัยแบ่งเป็น 2 กลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

ตารางที่ 3 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จังหวัดอุตรดิตถ์

คะแนนการทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	ผลรวมของคะแนน	E.I.
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	10	200	103	0.742
คะแนนทดสอบหลังเรียน	10	200	175	

จากตาราง พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.742 หรือนักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 74.2 ซึ่งมีค่าดัชนีประสิทธิผลตามเกณฑ์

ตารางที่ 4 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา กรุงเทพมหานคร

คะแนนการทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	ผลรวมของคะแนน	E.I.
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	10	200	112	0.659
คะแนนทดสอบหลังเรียน	10	200	170	

จากตาราง พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.659 หรือนักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 65.9 ซึ่งมีค่าดัชนีประสิทธิผลตามเกณฑ์

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจนักเรียนหลังใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง นำเสนอผลการวิจัยแบ่งเป็น 2 กลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

3.1 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.73 และค่าความเบี่ยงเบนเท่ากับ 0.42 แปลความหมายได้ว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 และนักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นค่อนข้างสอดคล้อง โดย 3 อันดับแรก คือ ขนาดและคุณภาพของภาพนิ่ง/เคลื่อนไหว ($\bar{x}$ =4.90, S.D.=0.31) รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กระตุ้นความสนใจในการเรียน ($\bar{x}$ =4.90, S.D.=0.31) และขนาดและคุณภาพของสื่อดิจิทัล ($\bar{x}$ =4.80, S.D.=0.42) ตามลำดับ

3.2 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชา ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.77 และค่าความเบี่ยงเบน เท่ากับ 0.42 แปลความหมายได้ว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.42 และนักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นค่อนข้างสอดคล้องโดย 3 อันดับแรกคือ รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยใช้สื่อวิดีโอทัศน์กระตุ้นความสนใจในการเรียน ($\bar{x}=4.90$, S.D.=0.31) ภาพนิ่ง/เคลื่อนไหวช่วยให้เกิดความเข้าใจเรื่องศิลปะการแสดงพื้นเมืองมากขึ้น ($\bar{x}=4.70$, S.D.=0.48) และการเรียงลำดับการนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้อย่างเหมาะสม ($\bar{x}=4.80$, S.D.=0.42) ตามลำดับ

อภิปรายผล

ผู้วิจัยเสนอผลการอภิปรายแบ่งเป็น 3 ส่วนตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

ส่วนที่ 1 การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น พบว่า การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน มีความเห็นว่าสื่อวีดิทัศน์มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 ท่าน มีความเห็นว่าสื่อวีดิทัศน์มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ผลการทดสอบประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง พบว่า กลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ 84.0 และผลการทดสอบแบบวัดความรู้ของนักเรียนหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 87.5 และกลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชาเกิดกระบวนการเรียนรู้เฉลี่ยร้อยละ 86.0 และผลการทดสอบแบบวัดความรู้ของนักเรียนหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 85.0 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 สามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนได้ ทั้งนี้ เนื่องมาจากสื่อวีดิทัศน์เป็นสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบเอกัตบุคคล นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองจากคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มุ่งส่งเสริมให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถนำไปใช้เสริมในการเรียนการสอนได้เต็มศักยภาพ ซึ่งมีความสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 65 กำหนดไว้ว่า "ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิตและผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความรู้ความสามารถและทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพและประสิทธิภาพ" (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542) นอกจากนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของวรลักษณ์ เรืองจันทร์ ได้ทำการศึกษาการพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การรำนางพญาศรีพญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า คุณภาพสื่ออยู่ในระดับดีมาก และผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ร้อยละ 81.42/82.89 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (วรลักษณ์ เรืองจันทร์, 2561) และงานวิจัยของ พงศ์พิสุทธิ นวัตกรรม ได้ทำการศึกษาเรื่อง การสร้างสื่อวีดิทัศน์ประกอบการเรียนการสอน เรื่อง การประดิษฐ์บายศรีปากชาม พบว่า คุณภาพสื่ออยู่ในระดับดีมาก และผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ร้อยละ 81.1/84.9 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (พงศ์พิสุทธิ นวัตกรรม, 2560) สรุปได้ว่า การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด และเหมาะสมในการนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ส่วนที่ 2 ค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ 84.0 หรือเฉลี่ยร้อยละ 84.0 ของคะแนนความก้าวหน้าสูงสุดที่เป็นไปได้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา มีค่าเท่ากับ 0.659 หรือเฉลี่ยร้อยละ 65.9 ของคะแนนความก้าวหน้าสูงสุดที่เป็นไปได้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้จริง ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่าสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง มีตัวอักษรกราฟิกเน้นข้อความให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวดนตรีและเสียงบรรยายประกอบ การแบ่งเนื้อหาแต่ละการแสดงไว้เป็นหมวดหมู่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ สอดคล้องกับแนวคิดของสุริยา เพ็ญ และคณะที่กล่าวว่า วีดิทัศน์ในการเรียนการสอนเป็นสื่อที่สามารถนำเสนอได้ทั้งภาพ เสียง แสง สี ไปพร้อม ๆ กัน กระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และอีกทั้งสามารถรับชมได้ทุก



เวลาตามความต้องการ (สุรียา เพพิน และคณะ, 2558) อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของนักการศึกษา กาเย (Gagne) กล่าวว่าสิ่งสำคัญที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้คือการสร้างความสนใจด้วยสื่อ ผู้สอนควรกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยอธิบายเนื้อหาให้กับผู้เรียนผ่านการใช้สื่อชนิดต่าง ๆ รูปภาพ กราฟฟิก เสียงหรือวิดีโอ เป็นต้น (นรรีชต์ ผันเชียร, 2563) จากเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองมีคะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น หากเปรียบเทียบค่าดัชนีประสิทธิผล พบว่า นักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ครูณีมีความก้าวหน้าทางการเรียนสูงกว่านักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชา ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นความแตกต่างในผลการวิจัยอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือ นักเรียนโรงเรียนในจังหวัดอุตรดิตถ์มีความก้าวหน้าทางการเรียนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งอาจสืบเนื่องมาจากนักเรียนในพื้นที่มีประสบการณ์และความทรงจำกับศิลปะการแสดงในจังหวัด อีกทั้งความเข้าใจในภาษาที่ใช้ในการแสดงเป็นภาษาท้องถิ่น ส่งผลให้นักเรียนโรงเรียนในจังหวัดอุตรดิตถ์ซึ่งเป็นพื้นที่วัฒนธรรมมีค่าดัชนีประสิทธิผลสูงกว่านักเรียนในจังหวัดกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ครูณี และโรงเรียนบดินทรเดชามีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.73 และค่าความเบี่ยงเบนเท่ากับ 0.42 ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งมีความพึงพอใจสอดคล้องกันในด้านเนื้อหาสาระรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรายุทธ ประเสริฐศรี และคณะ ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งคุณภาพสื่ออยู่ในระดับดีมาก และผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับดีมาก (จิรายุทธ ประเสริฐศรี และคณะ, 2557) และงานวิจัยของจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ ได้ศึกษาเรื่องการผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบบรรยายรายวิชาดนตรี- นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า คุณภาพสื่ออยู่ในระดับดีมาก และผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับดีมาก (จุฑาทิพย์ อรุณรัตน์, 2562) เมื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาความพึงพอใจที่แตกต่างกัน สะท้อนให้เห็นว่า 1) นักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ครูณีมีความพึงพอใจด้านคุณภาพรูปแบบของสื่อวีดิทัศน์ และด้านพฤติกรรมของผู้เรียนที่ต้องการเรียนวิชานี้ในขั้นที่สูงขึ้นไป ในภาคการศึกษาหน้าอยู่ในระดับมาก ต่างจากนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชาที่อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นความแตกต่างผลการวิจัยอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งอาจสืบเนื่องมาจากรูปแบบของการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านเครื่องข่ายอินเทอร์เน็ตในชุมชนชนบทยังมีความเสถียรไม่เพียงพอในการเรียนด้วยตัวเอง จึงส่งผลให้มีความต้องการเรียนวิชานี้ในขั้นที่สูงขึ้นไปในภาคการศึกษาหน้าในระดับมากเท่านั้น ต่างจากชุมชนเมืองที่มีความพร้อมในเครื่องข่ายอินเทอร์เน็ต และมีความหลากหลายในการเลือกใช้มากกว่าพื้นที่ทางไกล ส่งผลให้นักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชามีความต้องการเรียนวิชานี้ในขั้นที่สูงขึ้นไปในภาคการศึกษาหน้าที่อยู่ในระดับมากที่สุด 2) นักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชามีความพึงพอใจด้านคุณภาพของเสียงประกอบสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความชัดเจน และรูปแบบการใช้งานเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนอยู่ในระดับมาก ต่างจากนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ครูณีที่อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นความแตกต่างผลการวิจัยอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งอาจสืบเนื่องมาจากความเข้าใจในภาษาที่ใช้ในการแสดงเป็นภาษาท้องถิ่นที่ความชัดเจนในการบรรยายและกราฟฟิกข้อความอธิบายยังไม่เพียงพอให้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชาซึ่งเป็นนักเรียนต่างพื้นที่ จึงส่งผลให้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากต่างจากนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ครูณีที่อยู่ในระดับมากที่สุด

สรุป/ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่องศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 80/80ตามเกณฑ์ที่กำหนด ค่าดัชนีประสิทธิผลของโรงเรียนอุตรดิตถ์ครูณี มีค่าเท่ากับ 0.742 และ

โรงเรียนบดินทรเดชา มีค่าเท่ากับ 0.659 ของคะแนนความก้าวหน้าสูงสุดที่เป็นไปได้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้จริง และผู้เรียนทั้งสองโรงเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมร้อยละ 4.77 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้สามารถนำไปใช้เพื่อประกอบการเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์ได้ ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้ในครั้งนี้ ประเด็นความแตกต่างของค่าดัชนีประสิทธิผลของโรงเรียนในชุมชนเมืองมีความก้าวหน้าทางการเรียนสูงกว่าโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกล สะท้อนให้เห็นปัญหาด้านความพร้อมในอุปกรณ์การเรียนออนไลน์ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต อินเทอร์เน็ต และค่าใช้จ่ายต่าง ๆ สำหรับพื้นที่ห่างไกลในปัจจุบัน เพื่อสะท้อนไปยังต่อภาครัฐและเอกชนในการหาแนวทางแก้ไขปัญหาดังกล่าวและพัฒนาเทคโนโลยีการศึกษาไทยในภายภาคหน้าจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง และข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรเน้นข้อความอธิบายลักษณะของการแสดงพื้นเมืองประกอบกับกราฟฟิก เพื่อทำสิ่งที่เข้าใจยากซับซ้อนให้เข้าใจง่ายขึ้น งานวิจัยฉบับนี้อาจเป็นแรงขับเคลื่อนในการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิตและผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เป็นแนวทางในการผลิตสื่อการสอนศิลปะการแสดงพื้นเมืองในรูปแบบสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์กับการแสดงพื้นเมืองในจังหวัดและกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- จินตวิทย์ คล้ายสังข์. (2560). การผลิตและใช้สื่ออย่างเป็นระบบเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 . กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรายุทธ ประเสริฐศรี และคณะ. (2557). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชน จังหวัดบุรีรัมย์. วารสาร รมยสาร, 22(1), 43-55.
- จุฑาทิพย์ อรุณรัตน์. (2562). การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบบรรณาธิปไตย รายวิชานาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 7(1), 228-230.
- นรรัชต์ ฝั้นเชียร. (2563). มารูจักหลักการสอน 9 ขั้นของกาเย่ (Gagne). เรียกใช้เมื่อ 15 กรกฎาคม 2566 จาก <https://www.truelookpanya.com/education/content/82909/-teamet->
- นรินทร์ นนทมาลย์. (2562). การวางแผนการผลิตวีดิโอการสอนในยุคดิจิทัล. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ETC Journal, 16(1), 37-39.
- พงศ์พิสุทธิ์ นวัตกรรม. (2560). การสร้างสื่อวีดิทัศน์ประกอบการสอน เรื่อง ประดิษฐ์บายศรีปากชาม. ใน วิทยานิพนธ์คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการคหกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- วรลักษณ์ เรืองจันทร์. (2561). การพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การรำนางยี่สุ่น. ใน วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิจารณ์ พานิช. (2554). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: ตลาดพลัดเคชั่นจำกัด.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2564). สำนวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนปี 2563. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- สุรพันธ์ เจริญทรัพย์. (30 เมษายน 2565). ศิลปะการแสดงพื้นเมืองในจังหวัดอุดรดิติ. (วาณิสรา เพิ่มอุดมทรัพย์, ผู้สัมภาษณ์)
- สุริยา เพ็ญ และคณะ. (2558). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ วิชาแกะสลักเชิงรุกิจเพื่อการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน. วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 8(1), 21-34.