

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะนาฏกรรม
เพลงรำวงมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพุมเรียง*

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT AND DRAMATIC SKILLS PHELENG
RAM WONG MATTRATHAN BY USING THE TEACHING SET WITH ONLINE
EDUCATIONAL GAMES FOR PRATHOMSUKSA 4 STUDENTS
OF WAT PHUM RIANG SCHOOL

พัชราภรณ์ สุวรรณรัตน์

Patcharaporn Suwannarat

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Bangkok, Thailand

Corresponding author E-mail: 6514442004@rumail.ru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ 2) เพื่อพัฒนาทักษะนาฏกรรม เพลงรำวงมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนของนักเรียนโดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพุมเรียง รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง แบบหนึ่งกลุ่ม จำนวน 31 คน โดยวิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ เรื่อง รำวงมาตรฐาน ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน แบบประเมินทักษะการร้องและการรำและแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ทักษะการร้องเพลงรำวงมาตรฐาน เพลงหญิงไทยใจงาม ความสามารถอยู่ในระดับดี และทักษะการรำเพลงรำวงมาตรฐาน เพลงหญิงไทยใจงาม ความสามารถอยู่ในระดับดี 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ข้อเสนอแนะในการวิจัย 1) ครูควรเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้พร้อมเพื่อความสะดวกและเพียงพอต่อนักเรียน 2) การเรียนการสอนมีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติหลากหลาย ครูต้องวางแผนและยืดหยุ่นเวลาให้เหมาะสม เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมและเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ทักษะนาฏกรรม, ชุดการสอน, เกมการศึกษาออนไลน์

* Received January 24, 2025; Revised February 8, 2025; Accepted February 16, 2025



Abstract

This research aimed to 1) Develop the academic achievement before and after learning of students by using the teaching set with online educational games; 2) Develop the dramatic skills of Phleng Ram Wong Mattrathan by using the teaching set with online educational games; and 3) Study the satisfaction of students towards learning by using the teaching set with online educational games; The sample consisted of 31 grade 4 students of Wat Phum Riang School. The research design was a one group experimental research with the purposive selection method. The research instruments included the lesson plan using the online educational games teaching set on Phleng Ram Wong Mattrathan, the online educational games teaching set, the pre- and post-learning achievement test, the singing and dancing skill assessment form, and the student satisfaction assessment form. The statistics used for data analysis included the mean, standard deviation, and t-test. The results of the research found that: 1) The academic achievement after learning was higher than before learning with a statistical significance level of .05 2) The skill of singing the Phleng Ram Wong Mattrathan, “Ying Thai Jai Ngam”, was at a good level; and the skill of dancing the Phleng Ram Wong Mattrathan, “Ying Thai Jai Ngam”, was at a good level. 3) The satisfaction of students in Overall, fourth grade students have the highest level of satisfaction. Research suggestions: 1) Teaching and learning: teachers should prepare materials and equipment ready for convenience and sufficient for students. 2) Teaching and learning has a variety of activities for students to practice. Teachers must plan and be flexible with time appropriately so that students can practice activities and learn to the fullest.

Keywords: Learning Achievement, Dramatic Skills, Teaching Set, Online Educational Games

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ประกอบด้วย สาระสำคัญ 3 สาระ ได้แก่ สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ สาระที่ 2 ดนตรีและสาระที่ 3 นาฏศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของงานศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคมตลอดจนให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ เห็นความสำคัญและคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ กระบวนการจัดการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกทักษะ กระบวนการคิด ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพในอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

นาฏศิลป์ไทย เป็นศิลปะการแสดงที่มีมาแต่ช้านาน มีความงดงามและมีคุณค่าต่อสังคม เป็นศิลปวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ประจำชาติที่ควรร่วมกันอนุรักษ์ไว้ วิชานาฏศิลป์เป็นวิชาที่มีความสำคัญอีกวิชาหนึ่ง เนื่องจากนาฏศิลป์ไทยแสดงให้เห็นถึงความเป็นอารยประเทศ การจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการปฏิบัติทางด้านนาฏศิลป์ในลักษณะการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างมีลีลาที่อ่อนช้อยงดงาม ดังนั้น การสอนนาฏศิลป์ จึงจำเป็นต้องมีหลักในการจัดการเรียนรู้โดยเฉพาะ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้อบรมผู้เรียนให้เกิดผลดีและมีประสิทธิภาพครูผู้สอนต้องยึดหลักสูตรเป็นสำคัญนำเอาทฤษฎีหลักการไปจัดกระบวนการเรียนการสอนให้

นักเรียนมีความรู้ความสามารถ ส่งเสริมบุคลิกภาพ เจตคติที่ดีต่อนาฏศิลป์และคำนึงถึงหลักการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความสามารถของเด็กนักเรียนแต่ละคน (รสสุคนธ์ เพ็ญเนตร, 2561) ธรรมชาติของรายวิชานาฏศิลป์เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดทักษะทางนาฏศิลป์ ซึ่งในระดับหลักสูตรกลุ่มสาระวิชาจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติควบคู่กับการเกิดความคิดสร้างสรรค์ ครูผู้สอนสามารถบูรณาการเทคนิคและวิธีการที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในทุกกระบวนการตั้งแต่การกระตุ้นความสนใจก่อนเริ่มเรียนในรูปแบบเกม (เสาวรี ภูบาลชื่น, 2565)

ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษา เป็นการนำสื่อการสอนหลายชนิดเข้ารวมไว้ด้วยกัน ใช้ในการเรียนการสอนที่มีกระบวนการผลิตอย่างเป็นระบบ สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญให้สอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ร่วมกับการนำเกมการศึกษาในรูปแบบออนไลน์ซึ่งเป็นกิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียนอาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย ซึ่งชุดการสอน มีชื่อเรียกอีกหลายชื่อ คือ ชุดการเรียนรู้ หรือ ชุดการเรียนการสอน อันเป็นการแสดงถึงแนวทางการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนมีโอกาสใช้สื่อต่าง ๆ ในชุดการเรียนรู้และสามารถศึกษาความรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการนำเอาสื่อการเรียนการสอนหลาย ๆ อย่างมารวมกัน โดนครบคล่องกับวิชา หน่วย หัวเรื่อง เนื้อหา และวัตถุประสงค์ (เจริญขวัญ โรจนพงศ์สถาพร, 2561) เกมการศึกษาเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ครูกำหนดไว้ โดยการให้นักเรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาสรุปผลการเรียนรู้ (ทิตินา แคมมณี, 2562) การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาออนไลน์ เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและสนุกสนานให้แก่ นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา การแข่งขัน ผู้เล่นจะได้ฝึกใช้กระบวนการคิด ฝึกปฏิบัติ หรือ ทบทวนเนื้อหาวิชาที่เรียนผ่านการเล่นเกมการศึกษาออนไลน์ที่ผู้เรียนสามารถเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะเป็นที่บ้านหรือสถานศึกษา นอกจากจะได้รับการบ่งชี้ความรู้ผู้เรียนก็จะได้รับความสนุกสนานควบคู่กันไปด้วย (ปพิชญา วิชาสี, 2564)

จากการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ในระยะเวลา 3 ปีที่ผ่านมา ซึ่งผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นครูผู้สอนพบว่า นักเรียนไม่ได้ให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนเท่าที่ควร เนื่องจากนักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นเกมมือถือ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ และไม่มีสมาธิกับกิจกรรมการเรียนการสอนในเวลาเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานาฏศิลป์มีระดับคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ เมื่อนักเรียนไม่สามารถปฏิบัติทักษะทางนาฏศิลป์ในเพลงพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง ทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่สนใจเรียน และไม่ให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ส่งผลให้นักเรียนไม่ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ให้สูงขึ้นตามเป้าหมายที่กำหนด ผู้วิจัยมีความสนใจในการออกแบบชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาในรูปแบบออนไลน์ เป็นนวัตกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนเกิดความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนโดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์
2. เพื่อพัฒนาทักษะนาฏกรรม เพลงรำวงมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนของนักเรียนโดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผน แบบหนึ่งกลุ่มทดลอง แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน มีรายละเอียด ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพุมเรียง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 มีจำนวน 1 ห้อง ซึ่งมีนักเรียนทั้งหมด 31 คน เนื่องจากโรงเรียนมีขนาดกลาง นักเรียนในระดับชั้นมีเพียง 1 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพุมเรียง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง นักเรียนจำนวน 31 คน โดยวิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เนื่องจากผู้วิจัยต้องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะนาฏกรรมของผู้เรียน ซึ่งผู้วิจัยได้ปฏิบัติหน้าที่การสอนในรายวิชานาฏศิลป์

เครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ที่จัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ เรื่อง รำวงมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 6 แผน จำนวนทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง ประกอบด้วย 1) ประวัติความเป็นมาของเพลงรำวงมาตรฐาน 2) ลักษณะและรูปแบบการแสดงรำวงมาตรฐาน 3) เครื่องแต่งกายของเพลงรำวงมาตรฐาน 4) เครื่องดนตรีประกอบการแสดงรำวงมาตรฐาน 5) เพลงรำวงมาตรฐาน 6) ทำรำเพลงรำวงมาตรฐาน

การหาคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยเขียนขึ้นไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและปรับปรุงแก้ไขเพื่อเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินมาตรฐานค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

2. ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ เรื่อง รำวงมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 5 เรื่อง ประกอบด้วย

2.1 ประวัติความเป็นมาของเพลงรำวงมาตรฐาน ใช้เกมการศึกษาออนไลน์ เกม Plickers



ภาพที่ 1 โปรแกรมเกม Plickers

2.2 ลักษณะและรูปแบบการแสดงรำวงมาตรฐาน ใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall



Wordwall

ภาพที่ 2 โปรแกรมเกม Wordwall

2.3 เครื่องแต่งกายของเพลงรำวงมาตรฐาน ใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Baamboozle



ภาพที่ 3 โปรแกรมเกม Baamboozle

2.4 เครื่องดนตรีประกอบการแสดงรำวงมาตรฐาน ใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall

2.5 ทำรำเพลงรำวงมาตรฐาน ใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Baamboozle

การหาคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยนำชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ เรื่องรำวงมาตรฐานเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขเพื่อเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้แบบประเมินมาตรฐานค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท นำชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อ โดยแบ่งการทดลองเป็น 3 ครั้ง ครั้งที่ 1 ทดลองกับนักเรียนแบบรายบุคคล E_1/E_2 เท่ากับ 80.00/83.33 แบบกลุ่มย่อย (8 คน) E_1/E_2 เท่ากับ 85.00/81.67 และแบบภาคสนาม (30 คน) E_1/E_2 เท่ากับ 82.07/80.44 พบว่า สอดคล้องตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน วิชานาฏศิลป์ เรื่อง รำวงมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

การหาคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยนำแบบทดสอบที่ผ่านการปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนนาฏศิลป์ 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี 1 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อสอบเป็นรายข้อ ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา นำแบบทดสอบที่ปรับแก้ตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เคยได้รับการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน มาแล้ว ซึ่งได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 39 คน นำผลการทดลองใช้มาวิเคราะห์หาความยาก - ย่าง และค่าอำนาจจำแนก นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 30 ข้อ วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ ตามวิธีของคูเดอร์ - ริชาร์ดสัน (Kuder-Richarson Method: KR - 20) พบว่า แบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93 แสดงว่ามีค่าความเชื่อมั่นสูงนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รำวงมาตรฐาน ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

4. แบบประเมินทักษะการร้องและการรำ โดยมีรายการประเมินทักษะการร้องเพลง 5 ข้อ และรายการประเมินทักษะการรำ 5 ข้อ

การหาคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยสร้างแบบประเมินทักษะ กำหนดประเด็นและรูปแบบการประเมินทักษะนาฏกรรม เพลงรำวงมาตรฐาน โดยใช้แบบวัดทักษะ แบบรูบริคส์ ที่มีระดับคุณภาพ 4 ระดับ คือ ดีเยี่ยม ดี พอใช้ และปรับปรุง เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและความชัดเจนของคำถามเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะนาฏกรรม โดยใช้แบบประเมินมาตรฐานค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท นำผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะนาฏกรรมมาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

5. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ เพลงรำวงมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ ที่เป็นแบบมาตรฐานค่า 5 ระดับ (Rating Scale) จำนวน 20 ข้อ จากการประเมินคุณภาพของเครื่องมือ



การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการทดลอง โดยใช้แบบแผนการวิจัย One Group Pretest-Posttest Design ดังนี้

1. ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ และให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดทักษะนาฏกรรม เพลงร่ำวงมาตรฐาน แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ เรื่อง ร่ำวงมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 6 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง

แผนที่ 1 เรื่อง ประวัติความเป็นมาของเพลงร่ำวงมาตรฐาน จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนที่ 2 เรื่อง ลักษณะและรูปแบบการแสดงร่ำวงมาตรฐาน จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนที่ 3 เรื่อง เครื่องแต่งกายของเพลงร่ำวงมาตรฐาน จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนที่ 4 เรื่อง เครื่องดนตรีประกอบการแสดงร่ำวงมาตรฐานจำนวน 1 ชั่วโมง

แผนที่ 5 เรื่อง เพลงร่ำวงมาตรฐาน จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนที่ 6 เรื่อง ทำรำเพลงร่ำวงมาตรฐาน จำนวน 3 ชั่วโมง

โดยในแต่ละเรื่องจะใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ เรื่องร่ำวงมาตรฐาน ซึ่งจะประกอบไปด้วยรูปแบบของเกมการศึกษาออนไลน์ ดังนี้

เรื่องที่ 1 ประวัติความเป็นมาของเพลงร่ำวงมาตรฐาน เกม Plickers

เรื่องที่ 2 ลักษณะและรูปแบบการแสดงร่ำวงมาตรฐาน เกม Wordwall

เรื่องที่ 3 เครื่องแต่งกายของเพลงร่ำวงมาตรฐาน เกม Baamboozle

เรื่องที่ 4 เครื่องดนตรีประกอบการแสดงร่ำวงมาตรฐาน เกม Wordwall

เรื่องที่ 5 ทำรำเพลงร่ำวงมาตรฐาน เกม Baamboozle

2. เมื่อสิ้นสุดการสอนตามกำหนดแล้วให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดทักษะนาฏกรรม เพลงร่ำวงมาตรฐานและทำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์

3. ตรวจให้คะแนนผลที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินทักษะนาฏกรรม และแบบสอบถามความพึงพอใจ แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานและ แปลผล การวิเคราะห์ข้อมูลตามหลักการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ได้แก่

1. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะนาฏกรรม เพลงร่ำวงมาตรฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะนาฏกรรม เพลงร่ำวงมาตรฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการทดสอบค่าที (t-test) แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เพลงร่ำวงมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์โดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำผลมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์และพิจารณาแปลผลความพึงพอใจ

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เพลงร่ำวงมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เพลงร่ำวงมาตรฐานโดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการเรียน	จำนวน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า t	Sig.
ก่อนเรียน	31	30	7.35	1.90	24.522	.000
หลังเรียน	31	30	21.77	3.08		

จากตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เพลงร่ำวงมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.35 ($\bar{X} = 7.35$, S.D. = 1.90) และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 21.77 ($\bar{X} = 21.77$, S.D. = 3.08) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพลงร่ำวงมาตรฐานโดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาทักษะนาฏกรรม เพลงร่ำวงมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยทักษะการร้องเพลง เรื่องร่ำวงมาตรฐาน เพลงหญิงไทยใจงาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ทักษะการร้องเพลง	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. เนื้อเพลง	3.71	.461	ดี
2. วิธีการขับร้อง	3.65	.486	ดี
3. จังหวะ	3.39	.495	ปานกลาง
4. ทำนอง	3.68	.475	ดี
5. คุณภาพเสียง	3.32	.599	ปานกลาง
เฉลี่ยรวม	3.81	0.36	ดี

จากตารางที่ 2 ผลค่าเฉลี่ยทักษะการร้องเพลง เรื่องร่ำวงมาตรฐาน เพลงหญิงไทยใจงาม พบว่า นักเรียนมีทักษะการร้องเพลง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 ($\bar{X} = 3.81$, S.D. = 0.36) โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า เนื้อเพลงอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = .461) วิธีการขับร้องอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.65$, S.D. = .486) จังหวะการขับร้องอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.39$, S.D. = .495) ทำนองการขับร้องอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.68$, S.D. = .475) และคุณภาพของเสียงที่ขับร้องอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.32$, S.D. = 0.599)

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยทักษะนาฏกรรม เรื่องร่ำวงมาตรฐาน เพลงหญิงไทยใจงาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ทักษะนาฏกรรม	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ความถูกต้องของท่ารำ	3.68	.475	ดี
2. ลีลาท่ารำ	3.48	.508	ปานกลาง
3. จังหวะ	3.61	.495	ดี
4. ความพร้อมเพรียง	3.71	.461	ดี
5. ความกล้าแสดงออก	3.55	.506	ดี
เฉลี่ยรวม	3.61	0.49	ดี



จากตารางที่ 3 ผลค่าเฉลี่ยทักษะนาฏกรรม เรื่องร่ายมาตรฐาน เพลงหญิงไทยใจงาม พบว่า นักเรียนมีทักษะนาฏกรรม เรื่องร่ายมาตรฐาน เพลงหญิงไทยใจงาม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.61 ($\bar{X} = 3.61$, S.D. = 0.49) ภาพรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความถูกต้องของท่าร่ายอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.68$, S.D. = .475) ลีลาท่าร่ายอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.48$, S.D. = .508) จังหวะการร่ายอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.61$, S.D. = .495) ความพร้อมเพรียงอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = .461) ความกล้าแสดงออกอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.55$, S.D. = .506)

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพลงร่ายมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพลงร่ายมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	ด้านการจัดการเรียนรู้	4.63	0.48	มากที่สุด
2	ด้านครูผู้สอน	4.65	0.47	มากที่สุด
3	ด้านผู้เรียน	4.65	0.48	มากที่สุด
4	ด้านสื่อการสอน	4.70	0.45	มากที่สุด
5	ด้านการวัดและประเมินผล	4.73	0.04	มากที่สุด
รวม		4.67	0.38	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ เรื่องร่ายมาตรฐาน พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.38) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการจัดการเรียนรู้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.48) ด้านครูผู้สอนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.47) ด้านผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.48) ด้านสื่อการสอนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.45) ด้านการวัดและประเมินผลมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.04)

อภิปรายผล

ผู้วิจัยนำผลการวิจัยที่ได้มาอภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากการศึกษา ดังนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เพลงร่ายมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เพลงร่ายมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ เนื่องจากการสอนโดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ เน้นนักเรียนได้เรียนรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติร่วมกับการจัดการเรียนการสอนด้วยเกมการศึกษาในรูปแบบออนไลน์ นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการสร้างความสนใจจากการตอบคำถามในเกมการศึกษาออนไลน์ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบผ่านกิจกรรมการเรียนการสอน การสอนโดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผ่านการเล่นเกมของนักเรียน ทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงผ่านการปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎี Game Bases Learning ที่พรพิมล ใจกล้า ได้กล่าวว่า ทฤษฎี Game Bases Learning หรือที่เรียกว่า การเรียนรู้ผ่านเกม เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมในยุคที่เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ และเครื่องมือสื่อสารได้พัฒนาอย่างไม่หยุดยั้งในยุคปัจจุบัน ส่งผลต่อความสนใจของนักเรียนในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และการที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมได้ลงมือปฏิบัติสามารถทำ

ให้นักเรียนได้เกิดทักษะในการเรียนรู้ การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ได้เอาความสนุกสนานของเกม ออกแบบมาให้อยู่ในรูปแบบใหม่ให้มีการผสมผสานเนื้อหาในบทเรียนวิชาต่าง ๆ นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน มีความสุข สนุกสนานกับการเรียนรู้ขณะเล่น ไม่น่าเบื่อเกิดการเรียนรู้ได้ทั้งในระดับความจำและความเข้าใจ สามารถ ชักจูงให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาของหลักสูตรไว้ในเกม เพื่อสร้างความสนุกสนานและมีส่วนร่วมให้แก่ นักเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งแสดงให้เห็นว่า เกมการศึกษา ตอบสนองต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เพราะการจัดกิจกรรมเกมการศึกษานักเรียนมีการแข่งขัน มีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอน สามารถตอบคำถามที่ครูสอนได้ นักเรียนเกิดความสนใจ และตั้งใจตอบคำถามที่ครูสอน เมื่อนักเรียนมีการตอบสนองต่อการเรียนรู้ จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น (พรพิมล ใจกล้า, 2564) สอดคล้องกับ Grambs, C. & Fitch, G. ได้กล่าวว่า เกมเป็นนวัตกรรมการศึกษา ครูส่วนมากมีการยอมรับว่ากิจกรรมการเล่น เกม สามารถใช้เป็นแรงจูงใจนักเรียนได้ ครูควรนำเกมไปใช้ในการสอนเพื่อให้ การสอนสามารถดำเนินการไปจนบรรลุเป้าหมายได้ เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมให้นักเรียนเกิด การแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ มีวัตถุประสงค์เฉพาะกิจกรรม สร้างความสนุกสนานให้กับผู้เรียน (Grambs, C. & Fitch, G., 1970) สอดคล้องกับ กิ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล ได้วิเคราะห์แบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ พบว่า สื่อการเรียนรู้เกมการศึกษาช่วยกระตุ้นและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งก่อนการเรียนรู้ ระหว่างการเรียนรู้ และหลังการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ จากบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ไม่ตึงเครียด อีกทั้ง การเรียนรู้อย่างช่วยพัฒนาความสามารถ ทักษะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น (กิ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล, 2562)

2. การศึกษาและพัฒนาทักษะนาฏกรรม เพลงรำวงมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการใช้ ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะการร้องเพลงรำวงมาตรฐาน เพลงหญิงไทยใจงาม ความสามารถอยู่ในระดับดี และทักษะการรำเพลงรำวงมาตรฐาน เพลงหญิงไทยใจงาม ความสามารถอยู่ในระดับดี ทั้งนี้ เนื่องจากการเรียนด้วยชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ที่สร้างขึ้นมี ขั้นตอนในการสอนและเกมการศึกษาออนไลน์ที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลาย เน้นให้ นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ผ่านการลงมือกระทำร่วมกับการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการเรียนรู้ นักเรียน ได้รับประสบการณ์ตรง อีกทั้งนักเรียนได้ฝึกทักษะนาฏกรรมผ่านการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ลงมือกระทำอย่างเป็น ขั้นตอน โดยการเรียนการสอนทักษะนาฏกรรม เพลงรำวงมาตรฐาน เป็นเนื้อหาสำคัญที่ได้กำหนดให้นักเรียนใน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มาตรฐาน ศ.3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ห้วงพิภพวิจารณ์ คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ตัวที่วัด ป.4/4 แสดงนาฏศิลป์เป็น คู่ และหมู่ สาระการเรียนรู้แกนกลาง รำวงมาตรฐาน โดยเพลงรำวงมาตรฐาน มีทั้งหมด 10 เพลง ในการวิจัยครั้งนี้ ได้เลือกเพลงรำวงมาตรฐานลำดับที่ 7 เพลง หญิงไทยใจงาม เนื่องจากเป็นเพลงที่มีเนื้อร้อง กล่าวถึง ความงามของ ผู้หญิงที่ไม่เพียงแต่จะงดงามแค่ภายนอก หากมีคุณงามความดีจากภายในจิตใจก็จะยิ่งส่งเสริมให้มีคุณค่าต่อตนเอง มากยิ่งขึ้น ซึ่งครูผู้สอนได้นำความหมายของเพลงหญิงไทยใจงามสอดแทรกการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนได้เห็น ความสำคัญของการประพฤติ ปฏิบัติตน การทำความดีจากภายในจิตใจ ที่จะสะท้อนให้เห็นผ่านการกระทำที่ แสดงออกให้ผู้อื่นเห็น วิชานาฏศิลป์เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะแห่งการฟ้อนรำ นักเรียนจะต้องเรียนรู้ผ่าน การฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง สอดคล้องกับ ไพโรจน์ ทองคำสุก ได้สัมภาษณ์ ครูศิริวัฒน์ ดิษยนันทน์ ศิลปินแห่งชาติ ดนตรีแบบศิลป์ชั้นครูผู้ถ่ายทอด และการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทย ผลการสัมภาษณ์ พบว่า ลักษณะการสอน นาฏศิลป์ไทยของครู คือ การสอนให้รู้ ครูสอนนาฏศิลป์ไทยเป็นครูสอนภาคปฏิบัติ จึงต้องเน้นทักษะกระบวนการ ปฏิบัติขั้นพื้นฐาน เน้นความถูกต้อง เน้นทักษะความชำนาญ การทำให้ดู ครูสอนนาฏศิลป์ไทยจะต้องปฏิบัติได้จริง



ครูถ่ายทอดความรู้โดยปฏิบัติเป็นแบบอย่าง มีความแม่นยำ ถ่ายทอดทำซ้ำได้อย่างต่อเนื่องตามแบบแผน (ไพโรจน์ ทองคำสุก, 2549) สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี กล่าวว่า ทักษะกระบวนการ เป็นทักษะการปฏิบัติที่ก่อให้เกิด ความชำนาญ โดยการกระทำที่มีขั้นตอนการทำงานการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติผ่านการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนเป็นผู้สาธิต (ทิศนา ขัมมณี, 2562) สอดคล้องกับ คำรณ สุนทรานนท์ และรจนา สุนทรานนท์ กล่าวว่า สื่อการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์มีความจำเป็นและสำคัญ เนื่องจากวิชานาฏศิลป์เป็นการเรียนการสอนที่ผู้เรียน จะต้องใช้การสังเกตและเลียนแบบให้เหมือนหรือใกล้เคียง ดังนั้นสื่อการสอนที่พร้อมก็จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถ เรียนรู้ด้วยตนเองพร้อมกับการเรียนรู้จากการสังเกตการสาธิตการปฏิบัติจากครูผู้สอนด้วย (คำรณ สุนทรานนท์ และ รจนา สุนทรานนท์, 2559)

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพุมเรียง ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เพลงรำวงมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากชุดการสอน ประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่าน กระบวนการกลุ่ม การลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และการเล่นเกมการศึกษาออนไลน์ประกอบการเรียนรู้ในแต่ละเรื่อง ที่เรียน ที่กระตุ้นความสนใจ สร้างความสนุกสนานให้กับนักเรียนในการเรียนรู้ เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็น รูปธรรม สร้างบรรยากาศการเรียนการสอนให้ไม่น่าเบื่อ ผ่านกิจกรรมที่นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเรียน การสอนจากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและการแข่งขันการตอบคำถามจากเกมการศึกษาออนไลน์ ซึ่งสอดคล้อง กับ อภิเชษฐ์ ขาวเผือก ได้กล่าวว่า การพัฒนาเกมการศึกษา สร้างความเพลิดเพลินสนุกสนานให้กับทั้งนักเรียนและ กระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียน จากการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้รับ ความรู้เพียงทางเดียว การใช้เกมการศึกษาออนไลน์สามารถดึงดูดความสนใจให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่าน การปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน การตอบคำถามจากการเล่นเกม ที่มีกฎ กติกา และการแข่งขัน ซึ่งงานวิจัยของ อภิเชษฐ์ ขาวเผือก พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อเกมการศึกษาบนแท็บเล็ตของนักเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก (อภิเชษฐ์ ขาวเผือก, 2559)

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เพลงรำวงมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบ เกมการศึกษาออนไลน์ สูงกว่าก่อนเรียน มีทักษะการร้องเพลงรำวงมาตรฐาน เพลงหญิงไทยใจงาม ความสามารถ อยู่ในระดับดี และทักษะการรำเพลงรำวงมาตรฐาน เพลงหญิงไทยใจงาม ความสามารถอยู่ในระดับดี รวมทั้งความ พึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด จากการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อค้นพบในการวิจัย คือ ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์เป็นสื่อการสอนที่ใช้เกมการศึกษาใน รูปแบบเทคโนโลยีออนไลน์ นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียน การสอน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น และผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้ 1) การจัดการเรียน การสอนโดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ ครูควรเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม ไว้ล่วงหน้าให้พร้อมในแต่ละกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อความสะดวก รวดเร็ว และเพียงพอต่อนักเรียนใน การปฏิบัติกิจกรรม 2) การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดการสอนประกอบเกมการศึกษาออนไลน์มีกิจกรรมที่ใ้ ผู้เรียนได้ปฏิบัติหลากหลายบางกิจกรรมอาจใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอนมากกว่าเวลาที่กำหนด ครูต้อง วางแผนและยืดหยุ่นเวลาให้เหมาะสม เพื่อให้ นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมและเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป 1) ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติม การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดการสอน ประกอบเกมการศึกษาออนไลน์ร่วมกับรูปแบบการสอนต่าง ๆ 2) ควรมีการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนการสอน

โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์และทักษะกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชาอื่น ๆ ข้อจำกัดในการจัดการเรียนการสอน เพลงร่ำวงมาตรฐาน โดยใช้ชุดการสอนประกอบเกม การศึกษาออนไลน์ คือ โรงเรียนจะต้องมีความพร้อมในด้านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ต วัสดุ อุปกรณ์ ที่พร้อมสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แก่นักเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2562). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- คำณ สุนทรานัน และรจนา สุนทรานัน. (2559). โครงการวิจัยเรื่องทักษะกระบวนการสอนวิชานาฏศิลป์ไทยและ ดุริยางค์ไทยสอดคล้องตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชวมงคลธัญบุรี.
- เจริญขวัญ ไรจนพงศ์สถาพร. (2561). การพัฒนาชุดการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ร่วมกับการใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้แบบเคลื่อนที่ (Mobile Learning) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เลขยกกำลัง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยธนบุรี. ใน รายงานการวิจัย. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- ทิตนา เขมมณี. (2562). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 23). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปพิชญา วิชาสิทธิ์. (2564). การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารหลักสูตรและการสอน, 13(38), 25-31.
- พรพิมล ใจกล้า. (2564). การพัฒนาเกมการศึกษา เรื่อง รูปร่าง รูปทรง วิชาทัศนศิลป์ของระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3. ใน วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ไพโรจน์ ทองคำสุก. (2549). ครูศิริวัฒน์ ดิษยนันท์ ศิลปินแห่งชาติ ต้นแบบของศิลปินชั้นครูผู้ถ่ายทอดและ สร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทย. กรุงเทพมหานคร: กรมศิลปากร.
- มนชนก รัตนจำนงค์. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ด้วยรูปแบบการสอนแบบทางตรง ผสมผสานทักษะปฏิบัติของเดวิส สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ใน วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- รสสุคนธ์ เพ็ญเนตร. (2561). การพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าโดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค TAI ร่วมกับแนวคิดการสอนปฏิบัติของแอร์โรว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ใน วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- เสาวรี ภูบาลชื่น. (2565). แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สารนาฏศิลป์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ตอนต้น. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 41(2), 131-145.
- อภิเชษฐ์ ขาวเผือก. (2559). การพัฒนาเกมการศึกษานบนแท็บเล็ตโดยใช้เทคนิคช่วยจำเพื่อส่งเสริมความคงทนใน การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม. วารสารมหาวิทยาลัย ศิลปากร, 9(2), 1416-1431.



Grambs, C. & Fitch, G. (1970). *Modern Methods in Secondary Education*. (3 rd.). United States of America: Holt Rinehart and Winston Inc.