



วารสาร นาคบุตรปริทรรศน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

NARBHUTPARITAT JOURNAL

Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม - สิงหาคม 2565 Vol. 14 No. 2 May - August 2022

Received: March 28, 2022

Revised: May 12, 2022

Accepted: May 23, 2022

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์
เรื่อง ระบำโบราณคดีของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

Development of learning achievements in Thai Dance by Using an Online Activity Series on
Ancient Dance of first year Students at Nakhon Si Thammarat Rajabhat University.

ทองพูน มุขรักษ์*

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

*ผู้ประสานงานหลัก (Corresponding Author) E-mail: thongphun_muk@nstru.ac.th

Thongphun Mukharak*

Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์และเพื่อประเมินความพึงพอใจชุดกิจกรรมออนไลน์เรื่อง ระเบียบราชนครคดีของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช โดยการศึกษาเชิงทดลองประกอบด้วยเครื่องมือการวิจัย คือ แบบประเมินการปฏิบัติท่ารำและแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการสอนในรูปแบบ QR CODE โดยกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน 19 คน และใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากบทความทางวิชาการ รายงานวิจัย เอกสารที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกต และนำเสนอข้อค้นพบตามลำดับ ผลการศึกษาพบว่า การออกแบบเทคโนโลยีรหัสคิวอาร์โค้ดเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาระเบียบราชนครคดี และใช้ QR CODE ในการเรียนการสอนสามารถนำไปใช้ในภาคปฏิบัติ และฝึกทบทวนท่ารำตามชุดฝึกทักษะปฏิบัติด้วยตัวเองทั้งในชั่วโมงเรียนและนอกชั่วโมงเรียน ทั้งนี้ประเมินการปฏิบัติก่อนและหลังได้รับความรู้จากชุดสื่อการสอนแบบ QR CODE และประเมินความพึงพอใจต่อการใช้เทคโนโลยีรหัสคิวอาร์โค้ดสำหรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาระเบียบราชนครคดีซึ่งผลการศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; ระเบียบราชนครคดี; QR CODE

Abstracts

This research aimed to develop Thai Dramatic Arts learning achievement using an online activity series and assess the satisfaction of an online activity series on the Ancient Dance course of the first year students at Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. The research tools of this experimental study were the Dance Practice Assessment Form and the Satisfaction Assessment Form which were created in the form of a QR Code. The target groups were 19 first-year students in the Dramatic Arts Program of Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. The data were collected from academic articles, research reports, related documents, in-depth interviews, and observations. The research showed that the QR code technology design for teaching and learning management in the Ancient Dance course and using QR Code for teaching and learning were able to use in practice and reviewing the dance by their self-practice both inside and outside the classroom. Moreover, the results of the practice assessment before and after receiving knowledge from the QR CODE, teaching material, and the satisfaction assessment on using the QR code technology for teaching and learning in the Ancient Dance course were at the highest level.

Keywords: Development of learning achievements; Ancient Dance; QR CODE

บทนำ

เทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว จะเห็นได้ว่าการนำไปใช้งานทุกวงการแทบจะไม่มีข้อจำกัด โดยเฉพาะวงการศึกษาก็มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนและการจัดการศึกษากันอย่างกว้างขวางวงการเรียนรู้ และการจัดการศึกษาที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นช่องทางในยุคปัจจุบัน จึงมีความรวดเร็วเป็นระบบสะดวกสบาย และมีความหลากหลาย (Tiantong, 2018) ในขณะที่การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เมื่อโลกก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน แต่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและแหล่งความรู้ในรูปแบบดิจิทัล กระบวนการหาความรู้ของผู้เรียนเปลี่ยนไป จากการถ่ายโอนความรู้จากผู้สอนไปยังผู้เรียนปรับเปลี่ยนเป็นกระบวนการที่ผู้สอนจัดประสบการณ์

ให้ผู้เรียนเป็นการสร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสและช่องทางการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสารสนเทศและประสบการณ์จากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้สถาบันอุดมศึกษาต้องปรับกระบวนการเรียนการสอน จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับโลกดิจิทัล (Kaewurai & Chaimin, 2019) ในลักษณะสังคมออนไลน์ เรียกว่า “สังคมแห่งการแสวงหาความรู้หรือสังคมแห่งปัญญา”(Community of Inquiry) ในโลกแห่งสังคมแห่งภูมิปัญญาหรือการแสวงหาความรู้ นำเทคโนโลยีทางการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (Electronics Learning) อันจะมีบทบาทและประสิทธิภาพในการสร้างและเชื่อมโยงองค์ความรู้ในวิถีทางหรือรูปแบบต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นในกิจกรรมการเรียนรู้ เทคโนโลยีที่เป็นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์บทบาททางการเรียนการสอนทางไกลดังกล่าวคือ “คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนทางไกล” ที่มีความแตกต่างจากการเรียนทางไกลแบบดั้งเดิมทั่วไป เทคโนโลยีดังกล่าวจะช่วยสนับสนุนและสร้างการมีส่วนร่วมการเสริมสร้างประสบการณ์ทางการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในระบบการสอนนั้น ๆ (Pahe, 2018)

การดำรงอยู่ของนาฏศิลป์ไทยในศตวรรษที่ 21 คือ การตระหนักรู้ของมนุษย์ในสังคมยุคปัจจุบันที่มีต่อคุณค่าและทิศทางของนาฏศิลป์ไทย เนื่องจากสังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง เทคโนโลยี อันส่งผลกระทบต่อวิถีการดำรงชีวิตของมนุษย์อย่างทั่วถึง (Chulasaevo, 2017) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Pattama (2008) ได้ศึกษาพฤติกรรมการสอนวิชานาฏศิลป์แบบดั้งเดิมของครูพบว่า การสอนนาฏศิลป์จะเน้นการเลียนแบบเป็นโดยหลักแล้วครูผู้สอนจึงเป็นเสมือนแม่แบบของผู้เรียนโดยตรง และการเรียนวิชานาฏศิลป์ยังเป็นที่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ และเข้าใจในทักษะปฏิบัติถือได้ว่าเป็นมีความสำคัญต่อผู้เรียน เนื่องจากวิชานาฏศิลป์เป็นวิชาที่เน้นการปฏิบัติมากกว่าเนื้อหาทางทฤษฎี นาฏยศัพท์ และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ เป็นหลักซึ่งถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญของผู้เรียน ถ้าผู้เรียนไม่มีพื้นฐานในทักษะดังกล่าวก็จะไม่สามารถปฏิบัติท่าทางในเพลงต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาที่ถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการปฏิบัติทั้งหมด การศึกษาในปัจจุบันได้พัฒนาประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ ซึ่งมีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว ซึ่งรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปในลักษณะการหาความรู้เพิ่มเติมที่มีความสะดวกรวดเร็ว และใช้สื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ทันสมัยเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอน (Sajjaphan, 2001) สอดคล้องกับ Sriaum & Jesadawiro (2020) ได้สนับสนุนแนวคิดเรื่องสื่อเทคโนโลยีที่มีความสำคัญในการเรียนการสอนในปัจจุบันช่วยเสริมสร้างสติปัญญา อีกทั้งช่วยส่งเสริมในเรื่องรักการอ่าน เสริมสร้างความรู้เพิ่มเติม เสริมสร้างประสบการณ์ที่นอกเหนือจากในบทเรียนที่มีความเหมาะสมกับวัย สามารถให้ความเพลิดเพลินและใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Sakulhom & Uamcharoen (2016) พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์สร้างสรรค์โดยภาพรวมเห็นด้วยระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sritacha & Piasiri (2022) พบว่า การจัดการเรียนรู้บูรณาการแบบสหวิทยาการด้านนาฏศิลป์อยู่ในเกณฑ์ที่มีความพึงพอใจในระดับพึงพอใจมาก ส่วนงานวิจัยของ Roonchai & Triranaopas (2019) พบว่า การศึกษาผลการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมนาฏศิลป์พบว่า โดยภาพรวมมีทักษะปฏิบัติในระดับมากที่สุด ประกอบกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ท่ามกลางสถานการณ์โรคระบาดไวรัสโคโรนา (CORONA VIRUS) หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า COVID-19 ปัจจุบันทางการแพทย์ยังไม่สามารถผลิตวัคซีนหรือยาด้านไวรัสจำเพาะได้ รัฐบาลพยายามกำหนดมาตรการเพื่อการควบคุม ดูแล และป้องกันการแพร่ระบาดของโรคนี้ (Announcement of the Ministry of Public Health, 2020) จำเป็นต้องมีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสถานการณ์โรคระบาดไวรัสโคโรนา

ด้วยสถานการณ์ข้างต้น รัฐบาลจึงมีนโยบายปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ครูและนักเรียนจะต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนในรูปแบบใหม่ เพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ ถือได้ว่าเทคโนโลยีคือส่วนสำคัญในการเสริมให้การเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ปัจจุบัน QR CODE คือ เทคโนโลยีที่มีบทบาทสำคัญในการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ และสามารถนำ QR CODE มาประยุกต์ใช้ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น เก็บข้อมูล Uniform Resource Locator (URL) ของเว็บไซต์, ข้อความ, บทเรียนออนไลน์ ข้อสอบออนไลน์ และข้อมูลที่เป็นตัวอักษรได้อีกมากมาย ปัจจุบัน QR CODE ถูกนำไปใช้ ในหลาย ๆ ด้าน เนื่องจากเข้าถึงง่ายและสะดวก



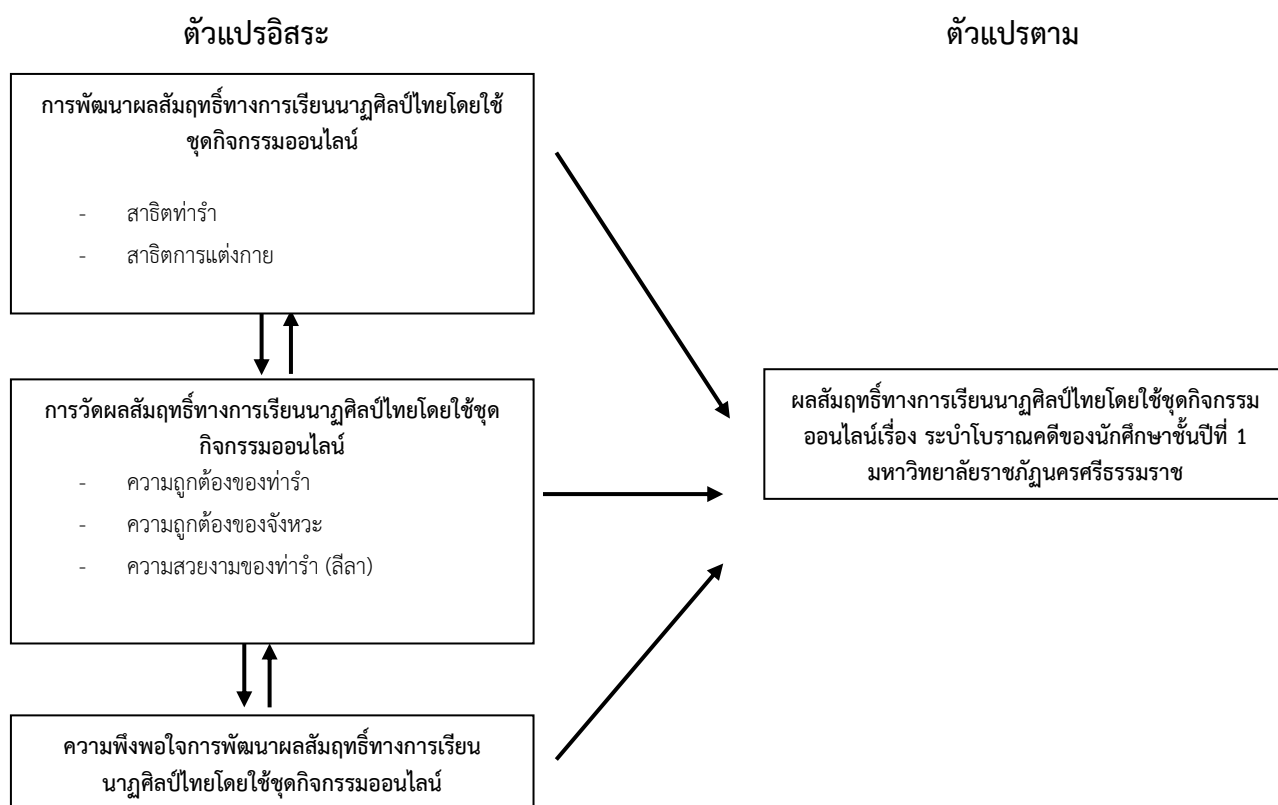
ด้วยเหตุผลที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนโดยใช้ QR Code มาใช้ในกระบวนการเรียนการสอน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทย โดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์เรื่อง ระเบียบวาระคดีของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์และเพื่อประเมินความพึงพอใจชุดกิจกรรมออนไลน์เรื่อง ระเบียบวาระคดี ผลการวิจัยจะช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของวิชาระเบียบวาระคดี อีกทั้งยังเป็นการเสริมสร้างสมรรถนะ ให้กับนักเรียนให้มีความรู้ภายใต้สถานการณ์ปัจจุบันและตามทักษะที่สำคัญสำหรับโลกในศตวรรษที่ 21 ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์เรื่อง ระเบียบวาระคดีของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจชุดกิจกรรมออนไลน์เรื่อง ระเบียบวาระคดีของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์ เรื่องระเบียบวาระคดีของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช โดยใช้สื่อการสอนในรูปแบบ QR CODE มีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชา 2052220 ระเบียบวาระคดี (Ancient Dance) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวนทั้งหมด 19 คน โดยใช้จำนวนกลุ่มเป้าหมายของนักศึกษาทั้งหมด
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้
 - 2.1 ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินการปฏิบัติท่ารำเพลงระบำโบราณคดีแบบปกติก่อนการใช้สื่อ และหลังการใช้สื่อการสอนรูปแบบ QR CODE โดยนักศึกษาจะต้องฝึกทักษะการปฏิบัติ

2.2 ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินความพึงพอใจการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทย โดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์โดยนักศึกษาจะต้องเป็นผู้ประเมินให้กับผู้สอน

2.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1) แบบประเมินการปฏิบัติ ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะการประเมินพฤติกรรมกาปฏิบัติตามสภาพจริง คือ ความถูกต้องของท่ารำ ความถูกต้องของจังหวะ ความสวยงามของท่ารำ (ลีลา) โดยเกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรม การปฏิบัติเป็นระดับมีความถูกต้อง 5 ระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	ระดับการปฏิบัติท่ารำดีเยี่ยม
4	หมายถึง	ระดับการปฏิบัติท่ารำดีมาก
3	หมายถึง	ระดับการปฏิบัติท่ารำดี
2	หมายถึง	ระดับการปฏิบัติท่ารำพอใช้
1	หมายถึง	ระดับการปฏิบัติท่ารำปรับปรุง

2) แบบประเมินความพึงพอใจการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์ยึดหลักการ ทฤษฎี แนวคิดที่เกี่ยวข้อง กำหนดกรอบความคิดในการสร้างเครื่องมือเพื่อพัฒนาทักษะ การปฏิบัติ การสร้างเครื่องมือแบบประเมินการปฏิบัติท่ารำเพลงระบำโบราณคดี และเสนอเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญ ด้านนาฏศิลป์พิจารณาเสนอแนะและปรับปรุง แกไขเครื่องมือ ทดลองใช้เครื่องมือ และนำแบบประเมินการปฏิบัติ ท่ารำเพลงระบำโบราณคดีไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีคะแนนความพึงพอใจ ดังนี้

5	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจมาก
3	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

3. การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบ ความถูกต้อง (Validity) ความเหมาะสม รวมทั้งตรวจสอบความถูกต้องของภาษาที่ใช้เนื้อหาปรับปรุงแก้ไข นำผลการ ประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.6 ขึ้นไป ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ ของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทำการทดลอง (Try Out) จำนวน 3 คนค่า IOC ระหว่าง 0.66-1.00

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยนำแบบประเมินการปฏิบัติท่ารำไปใช้กับนักศึกษา ชั้นปีที่ 1 สาขานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาและช่วงเวลาในการเรียนออนไลน์

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำผลการปฏิบัติท่ารำก่อนมีครูผู้ถ่ายทอดท่ารำมาเปรียบเทียบกับผล หลังการปฏิบัติท่ารำโดยใช้สื่อการสอนรูปแบบ QR CODE โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์โดยใช้ ค่าสถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) ของแบบประเมินความพึงพอใจการพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์

สรุปผลการวิจัย

1. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์ ดังนี้

ผู้วิจัยออกแบบเทคโนโลยีรหัสคิวอาร์โค้ดสำหรับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาระบำโบราณคดี โดยสร้างชุดสื่อการสอนรูปแบบ QR CODE ที่เป็นเพลงระบำโบราณคดี ตามขั้นตอนต่อไปนี้



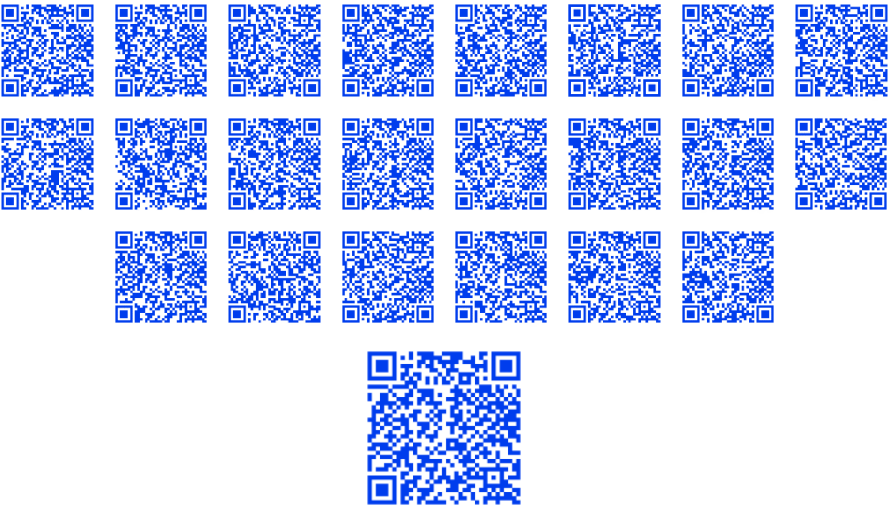
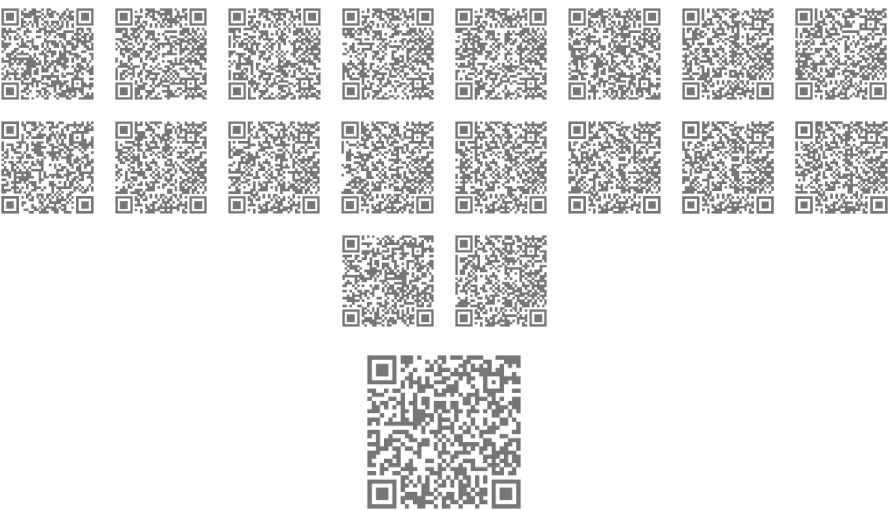
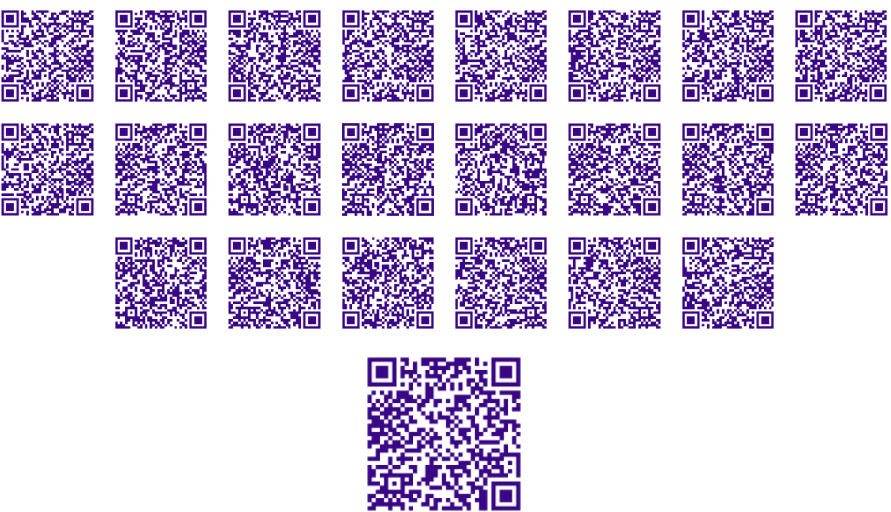
1.1 ผู้วิจัยสร้างชุดสื่อการสอนรูปแบบ QR CODE สานิตการแต่งกาย จำนวน 5 QR CODE ประกอบไปด้วย ของระบำโบราณคดี ชุดระบำทวารวดี ระบำศรีวิชัย ระบำสุโขทัย ระบำลพบุรี ระบำเชียงใหม่ โดยมีรายการ QR CODE ดังนี้

ตารางที่ 1 ชุดกิจกรรมสานิตการแต่งกาย

ชื่อชุดกิจกรรม	รายการ QR CODE
1. สานิตการแต่งกายระบำทวารวดี	
2. สานิตการแต่งกายระบำศรีวิชัย	
3. สานิตการแต่งกายระบำสุโขทัย	
4. สานิตการแต่งกายระบำลพบุรี	
5. สานิตการแต่งกายระบำเชียงใหม่	

1.2 ผู้วิจัยสร้างชุดสื่อการสอนรูปแบบ QR CODE สานิตท่ารำ จำนวนทั้งหมด 104 QR CODE มีรายละเอียด ดังนี้ ชุดระบำทวารวดี จำนวน 23 QR CODE ระบำศรีวิชัย จำนวน 18 QR CODE ระบำสุโขทัย จำนวน 23 QR CODE ระบำลพบุรี จำนวน 25 QR CODE ระบำเชียงใหม่ จำนวน 15 QR CODE โดยมีรายการ QR CODE ดังนี้

ตารางที่ 2 ชุดกิจกรรมสาธิตทำรำ

ชื่อชุดกิจกรรม	รายการ QR CODE
1. การสาธิตทำรำ ระบำทวารวดี จำนวน 23 ท่า	
2. การสาธิตทำรำ ระบำศรีวิชัย จำนวน 18 ท่า	
3. การสาธิตทำรำ ระบำสุโขทัย จำนวน 23 ท่า	

ชื่อชุดกิจกรรม	รายการ QR CODE
4. การสาธิตทำรำ ระบำลพบุรี จำนวน 25 ท่า	                        
5. การสาธิตทำรำ ระบำเชียงใหม่ จำนวน 15 ท่า	               

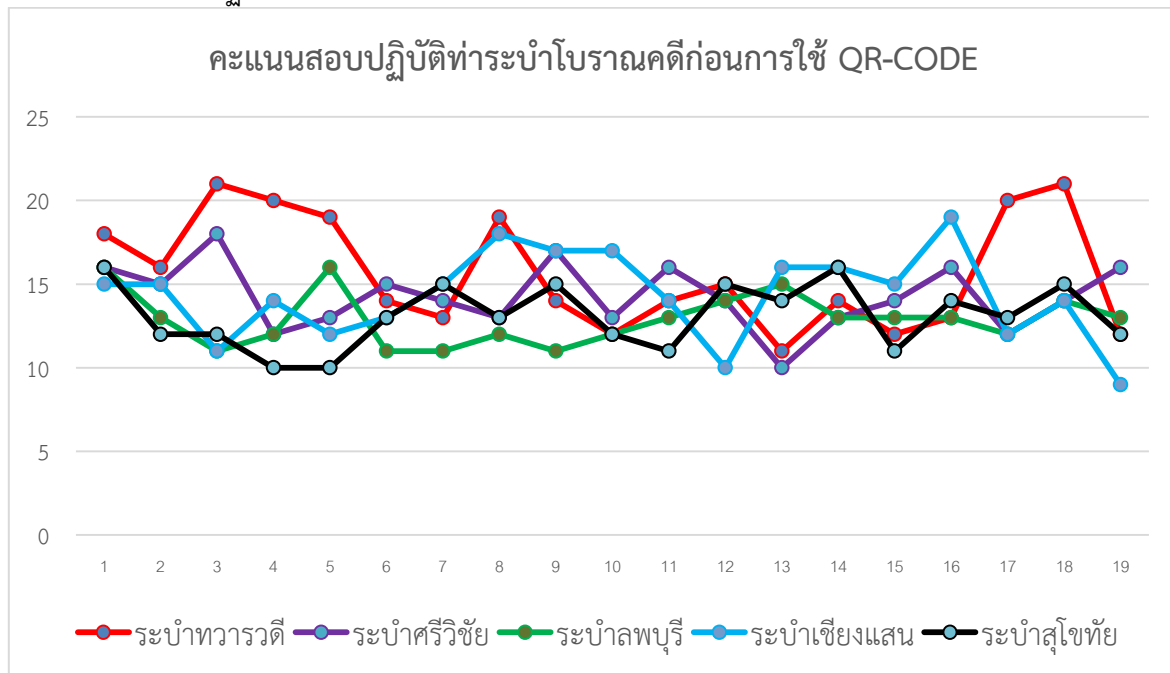
หมายเหตุ: QR CODE ทำรำเรียงตามลำดับจากซ้ายไปขวา

2. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์

2.1 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์ โดยมีคะแนนจากการสอบปฏิบัติทำรำระบำโบราณคดี ชุดระบำทวารวดี ระบำศรีวิชัย ระบำสุโขทัย ระบำลพบุรี ระบำเชียงใหม่ ก่อนใช้ QR CODE มีคะแนนการสอบปฏิบัติจากนักศึกษาทั้งหมด 19 คน คะแนนการสอบทั้งหมดแต่ละท่าละ 30 คะแนน พบว่า ระบำทวารวดี มีคะแนนสูงสุด 21 คะแนน คิดเป็น 70.00 % ต่ำสุด 11 คะแนน คิดเป็น 33.67 % ระบำศรีวิชัย มีคะแนนสูงสุด 18 คะแนน คิดเป็น 60.00 % ต่ำสุด 10 คะแนน คิดเป็น 33.33 % ระบำลพบุรี มีคะแนนสูงสุด 16 คะแนน คิดเป็น 53.33 % ต่ำสุด 11 คะแนน คิดเป็น 33.67 % ระบำเชียงใหม่ มีคะแนนสูงสุด 19 คะแนน คิดเป็น 63.33 % ต่ำสุด 9 คะแนน คิดเป็น 30.00 % และระบำสุโขทัย มีคะแนนสูงสุด 16 คะแนน คิดเป็น 53.33 % ต่ำสุด 10 คะแนน คิดเป็น 33.33 % ดังนี้

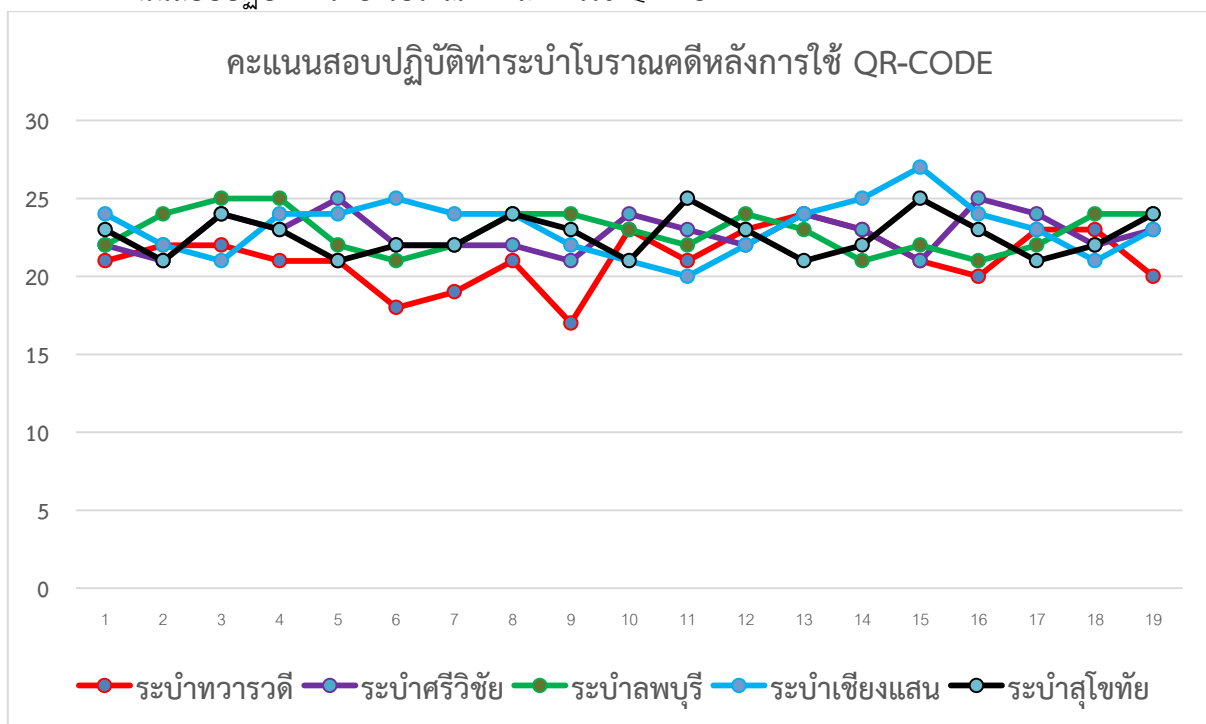


กราฟที่ 1 คะแนนสอบปฏิบัติทำระบำโบราณคดีก่อนการใช้ QR-CODE



2.2 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์ โดยคะแนนจากการสอบปฏิบัติทำระบำโบราณคดี ชุดระบำทวารวดี ระบำศรีวิชัย ระบำสุโขทัย ระบำลพบุรี ระบำเชียงแสน หลังใช้ QR CODE มีคะแนนการสอบปฏิบัติจากนักศึกษาทั้งหมด 19 คน คะแนนการสอบทั้งหมดแต่ละระบำละ 30 คะแนน พบว่า ระบำทวารวดี มีคะแนนสูงสุด 24 คะแนน คิดเป็น 80.00 % ต่ำสุด 17 คะแนน คิดเป็น 56.67 % ระบำศรีวิชัย มีคะแนนสูงสุด 25 คะแนน คิดเป็น 83.33 % ต่ำสุด 21 คะแนน คิดเป็น 70.00 % ระบำลพบุรี มีคะแนนสูงสุด 25 คะแนน คิดเป็น 83.33 % ต่ำสุด 21 คะแนน คิดเป็น 70.00 % ระบำเชียงแสน มีคะแนนสูงสุด 27 คะแนน คิดเป็น 90.00 % ต่ำสุด 20 คะแนน คิดเป็น 66.67 % และระบำสุโขทัย มีคะแนนสูงสุด 25 คะแนน คิดเป็น 83.33 % ต่ำสุด 21 คะแนน คิดเป็น 70.00 % ดังนี้

กราฟที่ 2 คะแนนสอบปฏิบัติทำระบำโบราณคดีหลังการใช้ QR-CODE



3. ความพึงพอใจการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 73.70 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชานาฏศิลป์ จากผลการประเมินของนักศึกษาโดยใช้ชุดสื่อการสอนรูปแบบ QR CODE จากข้อมูลคะแนนดังกล่าว นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.79 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.08 รายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์

ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการสอนรูปแบบ QR CODE	ค่าเฉลี่ย (μ)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (σ)
1. เข้าหรือกระตุ้นความสนใจให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียน	4.84	0.50
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายสามารถจดจำได้นาน	4.68	0.48
3. มีสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่จะสอน	4.84	0.37
4. มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนที่จะสอน	4.79	0.42
5. เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ตรงแก่ผู้เรียน	4.84	0.50
6. ช่วยให้นักเรียนสรุปความคิดรวบยอดในเรื่องที่เรียนได้ถูกต้อง	4.63	0.50
7. มีความทันสมัยแปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ	4.89	0.32
8. มีความคงทนสามารถนำกลับมาใช้ได้อีก	4.84	0.37
9. ช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์และเสริมสร้างความเข้าใจให้กับนักเรียน	4.84	0.37
10. ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน	4.79	0.42
11. ถูกต้องตามหลักการผลิตสื่อ	4.79	0.42
12. สามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้	4.68	0.58
13. เพิ่มบทบาทผู้เรียนในการเป็นผู้ปฏิบัติ ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง	4.84	0.37
14. เป็นสื่อที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมต่อผู้เรียน	4.74	0.56
15. เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม	4.84	0.37
16. ประหยัดเวลาลดการบอก/อธิบายลงให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง	4.63	0.50
17. ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง	4.79	0.54
18. สื่อเสริมสร้างความเข้าใจในบทเรียน	4.79	0.54
19. นำมาใช้ตรวจสอบว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้หรือเข้าใจสิ่งที่เรียนไปถูกต้องมากน้อยเพียงใด	4.84	0.37
20. ท่านมีความพึงพอใจต่อสื่อการสอนและอุปกรณ์การเรียนรู้ที่ได้รับโดยภาพรวมเป็นอย่างไร	4.79	0.42
รวม	4.79	0.08

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยเรื่อง ระเบียบวาระคดีของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยใช้สื่อการสอนในรูปแบบ QR CODE เพื่อให้ นักศึกษามีพัฒนาการทางการปฏิบัติทำรำดีขึ้น พร้อมทั้ง นักศึกษามีทักษะความชำนาญทางนาฏศิลป์ไทย ผู้วิจัยได้ดำเนินการถ่ายทอดท่ารำ เพลงระบำโบราณคดี ซึ่ง นักศึกษาสามารถทำการฝึกฝนได้ด้วยตนเอง จากที่บ้านเพิ่มเติมและเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน จากการสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาสังเกตจากการประเมินผลการปฏิบัติท่ารำเพลงระบำโบราณคดีพบว่า นักศึกษามีพัฒนาการการจดจำท่ารำได้ดีขึ้นมีความมั่นใจในการปฏิบัติท่ารำ



มากขึ้นและผลการประเมินอยู่ในระดับดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sonangam, Phusion & Worakham (2017) พบว่า เทคโนโลยีทางออนไลน์มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนเกิดความพึงพอใจกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนมีทักษะ กระบวนการ เจตคติที่ดีต่อการพัฒนาทำซ้ำ และสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาจัดการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสม ส่งผลต่อผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนนาฏศิลป์จะเห็นได้จากข้อเสนอแนะของกลุ่มเป้าหมาย ความสามารถหลังการใช้ชุดสื่อการสอนรูปแบบ QR CODE เพลงระบำโบราณคดีส่งผลต่อความจำและความถูกต้องของท่ารำ สามารถนำความรู้ไปใช้ในทางปฏิบัติและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันต่อไปได้ สอดคล้องกับการศึกษาของ Somnuek (2015) ในประเด็นนวัตกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์รายละเอียดของวิธีการสอนเรื่องผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวด้วยวิธีการสอนแบบปกติกับวิธีการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นหลัก การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยวิธีการสอนแบบปกติกับวิธีการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นหลัก

ส่วนผลการศึกษาความพึงพอใจการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์ พบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชานาฏศิลป์มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.79 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.08 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Roonchai & Triranaopas (2019) พบว่า การศึกษาผลการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมนาฏศิลป์พบว่า โดยภาพรวมในระดับมากที่สุดแต่ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sakulhom & Uamcharoen (2016) พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์สร้างสรรค์โดยภาพรวมเห็นด้วยในระดับมาก และไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sritacha & Piasiri (2022) พบว่า การจัดการเรียนรู้บูรณาการแบบสหวิทยาการด้านนาฏศิลป์อยู่ในระดับพึงพอใจมากทำให้เห็นได้ว่างานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์ เรื่อง ระบำโบราณคดีของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช มีจุดเด่นและผลลัพธ์ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันหรือเพิ่มประสิทธิภาพประสิทธิผลให้สามารถปรับใช้ในการศึกษาในปัจจุบันได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยเรื่อง ระบำโบราณคดีของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยใช้สื่อการสอนในรูปแบบ QR CODE โดยข้อเสนอแนะในเชิงปฏิบัติการ คือ ควรพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมออนไลน์ เรื่อง ระบำโบราณคดีเพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการในแต่ละชุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งระบำเชียงแสนมีคะแนนต่ำมากที่สุด จำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาการเปรียบเทียบระหว่างนักศึกษาที่มีพื้นฐานกับนักศึกษาที่ไม่มีพื้นฐานการแสดงทางนาฏศิลป์ และควรมีการศึกษาปัญหาของนักศึกษาทางด้านพฤติกรรมที่มีต่อความสุนทรีย์ทางด้านนาฏศิลป์

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจสอบเครื่องมือ และผู้ให้ข้อมูลทุกท่าน



References

- Announcement of the Ministry of Public Health. (2020). *Government Gazette*. 139 (Special Section 60), 15-16. (in Thai)
- Chotirat, W., Denduang, M. & Benkarn, P. (2019). Developing learning achievements in dance subjects on choreography-dance by organizing zippa-style learning activities, together with video media for students in grade 6. *The 10 th National and International Hat Yai Academic Conference*, (p.1119-1133). Songkhla: Hat Yai University. (in Thai)
- Chulasaevok, Y. (2017). The Existence of THAI DRAMATIC ARTSIN 21st CENTURY. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 21(1), 48-61. (in Thai)
- Kaewurai, R. & Chaimin, C. (2019). Learning Space for Digital Natives in Academic Library. *Journal of Education Naresuan University*, 21(4), 366-378. (in Thai)
- Pahe, S. (2018). *Online Education*. Phrae: Phrae Thai Printing Industry Partnership.
- Pattama, M. (2008). The Development of Attitudes and Competent in Thai Dramatic Arts of Prathomsuksa 6 Students by Using Combination Modeling Techniques. Time series experimental research. *Journal of Education*, 4(1), 525. (in Thai)
- Roonchai, K. & Triranaopas, S. (2019). The Development of a Local Dramatic Art Training Curriculum Entitled “The Charm of Noenmaprang” for a Junior High School Thai Dramatic Art Association. *Humanities and Social Sciences Journal of Pibulsongkram Rajabhat University*, 13(1), 220-235. (in Thai)
- Sajjaphan, R. (2001). *Science and art of literature*. Bangkok: Praphan Sarn.
- Sakulhom, S & Uamcharoen, S. (2016). The Development Of Learning Outcome In Thai Classicsl Dance Of Seven The Grade Students By Thai Classical Dance Learning Approach. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 9(3), 923-936. (in Thai)
- Somnuek, P. (2015). The Development of Teaching and Learning Innovation by Using in structional Media for Enhancement of Learning Achievement towards Tourism Product. *International Thai Tourism Academic Journal*, 11(1), 4-17. (in Thai)
- Sonangam, N., Phusion, S. & Worakham, P. (2017). The development of the cotton flower dance dance movement along with learning. art learning subject group (Subject of dramatic arts). *Journal of Educational Measurement Mahasarakham University*, 23(special), 59-83. (in Thai)
- Sriauam, W & Jesadawiro, S. (2020). Comparison of learning achievement in the subject of dramatic arts on Thai drama of Mathayom Suksa 1 students at Protpittayapayat School who taught using additional reading books and conventional teaching. *National Conference The 7 th NMCCON 2020*. (p.302-310). Nakhon Ratchasima: Nakhon Ratchasima College. (in Thai)
- Sritacha, P & Piasiri, S. (2022). The interdisciplinary integration learning in my body and dance vocabulary topic for learning development of grade 1 preschool. *Journal of Research and Development Institute, Rajabhat Maha Sarakham University*, 9(1), 179-192. (in Thai)



Tiantong, M. (2018). Use of IT for Teaching and learning in the Education 4.0 Age. *Journal of King Mongkut's University of Technology North Bangkok*, 28(3), 489-491. (in Thai)

ผู้เขียน

อาจารย์ทองพูล มุขรักษ์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

เลขที่ 1 หมู่ที่ 4 ตำบลท่าจั่ว อำเภอมะเณร

จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280

E-mail: thongphun_muk@nstru.ac.th

