

## การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง The Development of Multimedia for Learning on Mae Bot I-san to Creative Local Dance

ชมภูนาฏ ชมภูพันธ์<sup>1\*</sup> สรินทร คุ่มเขต<sup>1</sup> จุฑาภรณ์ วิลัยแก้ว<sup>1</sup> พุสดี โกมาสถิต<sup>1</sup> และวราวุฒิ เรืองบุตร<sup>2</sup>

Chomphunat Chomphuphan,<sup>1</sup> Sarinthorn Khumkhet,<sup>1</sup> Jutaporn Wilaikaew<sup>1</sup>

Phussadee Komalstit<sup>1</sup> and Warawut Ruangbut<sup>2</sup>

<sup>1</sup>สาขาวิชานาฏศิลป์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา 42000

<sup>2</sup>สาขาวิชาดนตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา 42000

<sup>1</sup>Department of Dramatic Arts, Faculty of Education, Loei Rajabhat University, Muang, Loei 42000, Thailand

<sup>2</sup> Department of Music, Faculty of Education, Loei Rajabhat University, Muang, Loei 42000, Thailand

\*Corresponding author, email : chomphunat@yahoo.com

(Received: Jun 24, 2021; Revised: Aug 9, 2021; Accepted: Sep 9, 2021)

### บทคัดย่อ

การสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ จำเป็นต้องใช้สื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนและตรวจสอบแม่ท่ารำได้ตลอดเวลา ขณะสร้างสรรค การวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) รวบรวมและวิเคราะห์กระบวนการท่าฟ้อนแม่บทอีสาน 2) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน และ 3) ศึกษาผลการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาสาขานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ได้แก่ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา การประดิษฐ์ท่ารำเต้น จำนวน 21 คน ใช้วิธีการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ใช้แบบประเมินคุณภาพ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ แบบวัดความพึงพอใจ และแบบประเมินคุณภาพผลงานสร้างสรรค สถิติที่ใช้คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) ท่าฟ้อนแม่บทอีสานมี 48 ท่า นิยมนำไปใช้สร้างสรรค จำนวน 35 ท่า ไม่นิยมนำไปใช้ จำนวน 13 ท่า โดยท่าที่นำไปใช้มีลักษณะ การสื่อความหมาย และโอกาสที่ใช้แตกต่างกันออกไป 2) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.73/81.08 ค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.67 ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ในระดับมาก 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ผู้เรียนมีความพึงพอใจสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.44$ ) และผลการประเมินผลงานสร้างสรรคที่ผู้เรียนสร้างขึ้น อยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X} = 4.36$ ) การวิจัยนี้พบว่าสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง แม่บทอีสาน ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอน และเป็นประโยชน์ต่อผู้สร้างสรรคการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง จึงควรนำไปใช้ในรายวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องต่อไป

**คำสำคัญ :** สื่อมัลติมีเดีย แม่บทอีสาน ผลงานสร้างสรรค

### Abstract

Creation of local dance is imperative to use media that allow learners to review and examine the dance masters at any time. The purposes of this study were 1) to collect and analyze the process of the Mae Bot I-san (I-san master dance), 2) to develop multimedia media for learning on the topic of Mae Bot I-san, and 3) to study the effect of using multimedia media for learning on the topic of Mae Bot I-san for the creation of local dance. The sample group of this research was 21 students of the Dramatic Arts Department, Loei Rajabhat University; it is using purposive sampling, who registered for the course "the creation of dance choreography". Use study methods, analyze, synthesize, document, research-related. Use the quality assessment form, the learning achievement test, the satisfaction test, and the creativity quality assessment form. Statistic uses percentage, arithmetic mean, standard deviation and t-test. The results of the study were as follows: 1) 48 Mae Bot I-san postures, 35 of them were used to create local



dance, 13 of which were not used, the dance posture that is used has the characteristics Interpretation and the opportunities used are different. 2) The efficiency of the process on the efficiency of the results was 81.73/81.08, the effectiveness index was 0.67, achieved the high ratings. 3) Subsequent to the treatment, post-test scores were significantly higher than the pre-test scores ( $p < 0.01$ ), the overall satisfaction of the learners was at a high-level ( $\bar{X} = 4.44$ ), and the creative works created by the students were at a high-level ( $\bar{X} = 4.36$ ). This research found that multimedia for learning on Mae Bot I-san increased the efficiency of instructional, and beneficial to the creators of local dance. Therefore, it should be used in other related courses.

**Keywords:** Multimedia, Mae bot I-san, Creative local dance

## บทนำ

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถในด้านวิชาการทั้งทางด้านนาฏศิลป์ และวิชาชีพครู มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้ตามศักยภาพ มีจิตวิญญาณของความเป็นครูและมีศรัทธาต่อวิชาชีพครูนาฏศิลป์ มีทักษะและประสบการณ์เรียนรู้และการฝึกปฏิบัติ พร้อมสำหรับการทำงานใช้กระบวนการวิจัยในการแก้ปัญหาและการพัฒนาความรู้ในสาขาวิชาชีพครู มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณตามหลักวิชาชีพ เข้าใจในสถานการณ์ของโลกและสังคมที่มีความแตกต่างหลากหลายและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์ของสังคม โดยกำหนดลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ไว้ข้อหนึ่ง คือ มีความรู้ในหลักของศาสตร์ทางนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องทั้งทางทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถสร้างสรรค์ผลงานเพื่อประกอบอาชีพได้ จึงได้มีการกำหนดรายวิชาเพื่อพัฒนาคุณลักษณะดังกล่าว ได้แก่ รายวิชา ผลงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ และรายวิชา การประดิษฐ์ทำรำเต้น ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักคือ ผู้เรียนต้องสามารถสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ของตนเองได้ถูกต้องตามหลักการและทฤษฎี ทั้งนี้ ในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ผู้เรียนต้องเลือกองค์ประกอบของท่าทางที่มีนาฏยลักษณ์ในนาฏศิลป์แต่ละประเภท นำมาเป็นพื้นฐานขององค์ประกอบของท่าในงานสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ ได้แก่ ท่ารำเพลงช้า-เร็ว แม่บท นาฏยศัพท์ ภาษาท่า รวมถึงท่ารำพื้นเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งฟ้อนแม่บทอีสาน ซึ่งเป็นการร้อยเรียงท่าฟ้อนในภาคอีสานมาจัดทำเป็นท่าแม่แบบมาตรฐานของการฟ้อนในภาคอีสานโดยหมอลำฉวีวรรณ พันธุ (ดำเนิน) เพื่อเริ่มใช้ในการเรียนการสอนด้านนาฏศิลป์พื้นเมือง รวมทั้งได้รับการยอมรับและยึดถือเป็นรูปแบบในการประดิษฐ์ชุดการแสดงพื้นบ้านอีสาน ดังนั้น ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ครูผู้สอนจึงต้องถ่ายทอดความรู้ในส่วนของเนื้อหาทฤษฎีและปฏิบัติท่าฟ้อนแม่บทอีสาน และนักศึกษาจำเป็นต้องทบทวนความรู้ตลอดเวลาขณะลงมือสร้างสรรค์ผลงาน จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนต้องพิจารณาเลือกใช้วิธีการเพื่อเอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถทบทวนเนื้อหาบทเรียน และตรวจสอบท่ารำแม่ท่าได้ตลอดเวลา

ทั้งนี้ สื่อการสอนที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี สามารถนำเสนอได้ทั้งข้อความที่อธิบายรายละเอียดของทฤษฎีประกอบภาพนิ่งเพื่อสร้างความเข้าใจ นำเสนอท่ารำในลักษณะภาพเคลื่อนไหวที่สามารถเลือกดูได้บ่อยเท่าที่ต้องการ และในขณะเดียวกันต้องสามารถใช้เป็นสื่อเสริมความรู้ นอกเหนือจากการเรียนรู้ในชั้นเรียน ส่งเสริมการศึกษาตามอัธยาศัย โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวน หรือเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง ตรงกับคุณลักษณะของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำเสนอได้ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบ เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนที่มีความแตกต่างในการเรียนรู้สามารถใช้สื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น มาทบทวนเนื้อหาและแบบฝึกหัดให้เกิดความรู้ ความชำนาญได้ (Choetlaor & Pimpimool, 2019) จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นและด้วยคุณสมบัติของสื่อมัลติมีเดียจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การออกแบบผลงานสร้างสรรค์ ดังงานวิจัยของ Inban (2018) ที่ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง โลกและอวกาศสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ Denonpho *et al.* (2019) ได้พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ผลการวิจัยพบว่า คะแนนทดสอบสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวันหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่อง แม่บทอีสาน จึงเป็นการพัฒนาสื่อสำหรับใช้ในการให้ความรู้สำหรับนักศึกษาในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งนอกจากจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาในหลักสูตรการเรียนการสอนสาขาวิชาศิลปกรรม เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการออกแบบผลงานสร้างสรรค์แล้ว แม่บทอีสานยังเป็นแม่ท่ารำซึ่งเป็นพื้นฐานในการประดิษฐ์นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน ซึ่งหากเผยแพร่ไปยังสถานศึกษาต่าง ๆ จะเป็นการเอื้อประโยชน์แก่ครู อาจารย์ และนาฏศิลป์พื้นเมือง เป็นประโยชน์ทั้งต่อผู้เรียน ผู้สร้างสรรค์ชุดการแสดง และเป็นแนวทางหนึ่งในการอนุรักษ์นาฏศิลป์พื้นเมืองอีสาน อันเป็นการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นให้ผู้เกี่ยวข้องได้ตระหนักและเห็นคุณค่าต่อไปได้

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. รวบรวมและวิเคราะห์กระบวนการทำพ็อนแม่บทอีสาน
2. เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง
3. เพื่อศึกษาผลการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง

### วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวน 21 คน ได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการประดิษฐ์ท่ารำพื้นเมือง ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในรูปแบบการวิจัยเชิงทดลองใช้วิธีการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่

1) แบบประเมินคุณภาพมัลติมีเดีย เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิได้ประเมินและแสดงความคิดเห็นที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ข้อคำถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามเกณฑ์การประเมิน 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความเหมาะสม 2) ความเป็นไปได้ 3) ความถูกต้องครอบคลุม และ 4) ความเป็นประโยชน์

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นแบบทดสอบปรนัยเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.80-1.00 ทดสอบกับนักศึกษาที่เคยเรียนเนื้อหา เรื่อง แม่บทอีสาน มาแล้ว ข้อสอบมีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.40-0.77 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.32-0.76 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ เท่ากับ 0.78

3) แบบวัดความพึงพอใจ ลักษณะข้อคำถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.80-1.00 ทดสอบใช้กับนักศึกษา จำนวน 30 คน ที่ไม่ได้คัดเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่าง แต่มีคุณสมบัติเหมือนกับประชากรเป้าหมาย แบบสอบถามที่ได้มีค่าที่อยู่ระหว่าง 2.00 ถึง 4.21 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82

4) แบบประเมินคุณภาพผลงานสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิได้ประเมินและแสดงความคิดเห็นที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนสร้างขึ้น ข้อคำถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามเกณฑ์การประเมิน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการกำหนดแนวคิดของชุดการแสดง 2) ด้านองค์ประกอบของการแสดง และ 3) ด้านการออกแบบท่ารำ

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรมทดสอบทางสถิติ โดยสถิติที่ใช้วิเคราะห์ ได้แก่ สถิติพื้นฐาน คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ใช้การทดสอบค่าที โดยมีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

- 1) รวบรวมและวิเคราะห์กระบวนการทำพ็อนแม่บทอีสาน โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีขั้นตอนดังนี้
  1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  2. สัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มเป้าหมายถึงท่าพ็อนแม่บทอีสาน ในประเด็น ท่าทางการพ็อน ลีลาการพ็อน จากอดีตถึงปัจจุบัน ความหมายของท่าพ็อน ลักษณะและโอกาสการใช้ท่าพ็อน และรูปแบบการพ็อนในพิธีกรรม
  3. จัดสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์พื้นเมืองเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปข้อมูลด้านท่าทางการพ็อน ลีลาการพ็อน ความหมาย รูปแบบการพ็อน และโอกาสที่ใช้ จากนั้นสรุป วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในการสร้างสื่อมัลติมีเดียต่อไป

2) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ใช้เวลาในการทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ จำนวน 4 ชั่วโมง ไม่รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำแบบทดสอบก่อนเรียนไปทำการทดสอบล่วงหน้า 2 สัปดาห์กับกลุ่มเป้าหมาย
2. ดำเนินการสอน เรื่อง แม่บทอีสาน โดยให้กลุ่มเป้าหมายเรียนตามขั้นตอนต่างๆ ด้วยตนเองอย่างอิสระ



3. ให้กลุ่มเป้าหมาย ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความพึงพอใจหลังจากเรียนเนื้อหาเสร็จทันที จากนั้น กลุ่มเป้าหมายดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ตามทฤษฎี หลักการ และใช้แม่ทำแม่บทอีสานที่ได้ศึกษามา

4. เสนอผลงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ที่กลุ่มเป้าหมายพัฒนาขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบให้ความเห็นและข้อเสนอแนะ โดยการทำแบบประเมินคุณภาพ

5. นำข้อมูลผลการศึกษาที่ได้ สรุปผลการวิจัยเพื่อนำเสนอผู้เกี่ยวข้องต่อไป

## ผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสานเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 1. ผลการรวบรวมและวิเคราะห์กระบวนการทำพ็อนแม่บทอีสาน

ที่มาของทำพ็อนแม่บทอีสานของวิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด เกิดจากการสืบทอดต่อกันมาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน โดยได้รับการถ่ายทอดมาจากหมอลำอาวุโสที่มีชื่อเสียง และจากหมอลำผีฟ้าในพิธีกรรม รวมทั้งทำพ็อนของฉวีวรรณพันธุ์(ดำเนิน) ที่มีอยู่แล้ว ได้ทำพ็อนแม่บทอีสาน 48 ทำ โดยแบ่งตามนาฏลักษณะสะท้อนสิ่งต่างๆ ทั้งจากทำพ็อนเลียนแบบตัวละครในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ ทำพ็อนเลียนแบบอากัปกิริยาของสัตว์ ทำพ็อนที่นำมาจากการแสดงหมอลำ ทำพ็อนเลียนแบบธรรมชาติ ทำพ็อนเลียนแบบวิถีชีวิตของคนในรูปแบบต่างๆ รวมถึงทำพ็อนเลียนแบบพิธีกรรม จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสาน จำนวน 5 คน พิจารณาทำพ็อนแม่บทอีสานแต่ละทำถึงความนิยมในการนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง ผลการวิเคราะห์กระบวนการทำพ็อนแม่บทอีสาน ทั้ง 48 ทำ พบว่า นิยมนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานจำนวน 35 ทำ ไม่นิยมนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงาน จำนวน 13 ทำ โดยทำที่นำไปใช้สร้างสรรค์ผลงาน มีลักษณะ การสื่อความหมาย และโอกาสที่ใช้แตกต่างกันไป แต่ส่วนใหญ่แล้วจะไม่ระบุเฉพาะเจาะจง ขึ้นอยู่กับแนวคิดและความหมายที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อ

### 2. ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักศึกษาสาขานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย โดยดำเนินการพัฒนาตามรูปแบบ ADDIE Model ประกอบด้วยขั้นตอนหลักได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการประเมินผล พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย 3 หัวข้อ ได้แก่ ประวัติที่มาของพ็อนแม่บทอีสาน ทำรำแม่บทอีสาน และการนำทำรำแม่บทอีสานไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ตามทฤษฎีและหลักการ จากนั้นดำเนินการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย โดยทดลองกับนักศึกษาสาขานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลยที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและยังไม่เคยเรียนเนื้อหา เรื่อง แม่บทอีสาน มาก่อน ค่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย ( $E_1/E_2$ ) สามารถแสดงได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

แบบฝึกหัดระหว่างเรียน			แบบทดสอบหลังเรียน			ค่า $E_1/E_2$
คะแนนเต็ม	คะแนนรวมที่ได้	$E_1$	คะแนนเต็ม	คะแนนรวมที่ได้	$E_2$	
10	188	81.73	20	373	81.08	81.73/81.08

ค่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 81.73/81.08 ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ผลการรับรองคุณภาพสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมืองของผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบให้ความคิดเห็นและรับรองประสิทธิภาพ พบว่า ความคิดเห็นต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X}=4.31$ ) เมื่อพิจารณาตามกรอบประเด็น 4 ด้าน มีผลดังนี้ ด้านความเหมาะสม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X}=4.40$ ) ด้านความเป็นไปได้ มีระดับความคิดเห็นในระดับ มาก ( $\bar{X}=4.20$ ) ด้านความถูกต้องครอบคลุม มีระดับความคิดเห็นในระดับ มาก ( $\bar{X}=4.27$ ) และด้านความเป็นประโยชน์ มีระดับความคิดเห็นในระดับ มาก ( $\bar{X}=4.34$ ) ทั้งนี้ ผู้ทรงคุณวุฒิให้การรับรองสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง โดยเห็นว่ามืองค์ประกอบครบถ้วน สมบูรณ์ ครอบคลุมประเด็นต่างๆ สามารถใช้เป็นแนวทางการดำเนินงานจัดการเรียนการสอนได้



### 3. ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง

การทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One group pretest - posttest design ปรากฏผลของการดำเนินงาน ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนจากสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง โดยการทดสอบค่าที ผลการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยก่อนการเรียนและหลังการเรียน

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S.D.	%	t-test	p-values
ก่อนการทดลอง	21	7.70	1.52	38.50	27.27	.00**
หลังการทดลอง	21	16.70	0.64	83.50		

\*\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังการเรียน ( $\bar{X}$  = 16.70) คิดเป็นร้อยละ 83.50 และค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการเรียน ( $\bar{X}$  = 7.70) คิดเป็นร้อยละ 38.50 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการเรียนและหลังการเรียนโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test) พบว่า มีความแตกต่างกัน โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง ได้ผลการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	4.23	0.50	มาก
2. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	4.33	0.47	มาก
3. การสื่อความหมายได้ชัดเจน	4.67	0.58	มากที่สุด
4. การใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม	4.37	0.49	มาก
5. การใช้สี ตัวอักษร และภาพประกอบ	4.23	0.50	มาก
6. การออกแบบหน้าจอเหมาะสม สวยงาม	4.33	0.58	มาก
7. การเร้าความสนใจของบทเรียน	4.07	0.52	มาก
8. การออกแบบบทเรียนให้ใช้ง่าย	4.27	0.44	มาก
9. ยืดหยุ่น ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล	4.67	0.58	มากที่สุด
10. ส่งเสริมการร่วมมือกันระหว่างผู้เรียน	4.33	0.47	มาก
<b>คะแนนเฉลี่ยภาพรวม</b>	<b>4.35</b>	<b>0.51</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมืองพบว่า ความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X}$  = 4.35) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความพึงพอใจที่อยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ การสื่อความหมายได้ชัดเจน ( $\bar{X}$  = 4.67) และยืดหยุ่น ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ( $\bar{X}$  = 4.67) ส่วนรายการที่ความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ การเร้าความสนใจของบทเรียน ( $\bar{X}$  = 4.07)

3. ผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ของผู้เรียน ภายหลังจากการเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ผู้เรียนร่วมกันพัฒนาผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง จำนวน 2 ชุด ได้แก่ ฟ้อนสักการะบารมีหลวงปู่ไหลคำมา และตุ้มโฮมบุญบังไฟเอราวัณ จัดให้มีการประเมินผลงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ที่กลุ่มเป้าหมายพัฒนาขึ้น โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบให้ความเห็น และข้อเสนอแนะ ผลการประเมินแสดงดังตารางที่ 3



ตารางที่ 3 ผลการประเมินประเมินผลงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ที่ผู้เรียนสร้างขึ้น

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านการกำหนดแนวคิดของชุดการแสดง			
1.1 ความชัดเจนของแนวคิดที่นำเสนอ	4.27	0.45	มาก
1.2 ความน่าสนใจของแนวคิดที่นำเสนอ	4.09	0.48	มาก
1.3 รูปแบบการแสดงสอดคล้องกับแนวคิด	4.16	0.46	มาก
1.4 ขั้นตอนการแสดงสอดคล้องกับแนวคิด	4.35	0.52	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านการกำหนดแนวคิดของชุดการแสดง	4.21	0.47	มาก
2. ด้านองค์ประกอบของการแสดง			
2.1 ดนตรีและเพลงร้อง	4.23	.50	มาก
2.2 การกำหนดผู้แสดง	4.37	.49	มาก
2.3 เครื่องแต่งกาย	4.23	.50	มาก
2.4 อุปกรณ์ประกอบการแสดง	4.07	.25	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านองค์ประกอบของการแสดง	4.22	0.43	มาก
3. ด้านการออกแบบท่ารำ			
3.1 การนำท่าฟ้อนแม่บทอีสานมาใช้ในการแสดง	4.24	0.50	มาก
3.2 ความเหมาะสมของการออกแบบท่ารำ	4.09	0.25	มาก
3.3 การวิเคราะห์ลีลาท่ารำ	4.24	0.50	มาก
3.4 รูปแบบการแปรแถว	4.38	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านการออกแบบท่ารำ	4.23	0.43	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.22	0.44	มาก

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นพบว่า ผลการประเมินในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.22 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน มีผลดังนี้ ด้านการกำหนดแนวคิดของชุดการแสดง ผลการประเมินอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 ด้านองค์ประกอบของการแสดงพบว่า ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 และด้านการออกแบบท่ารำพบว่า ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23

### อภิปรายผลการวิจัย

ที่มาของท่าฟ้อนแม่บทอีสานของวิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด รวบรวม ประดิษฐ์ และเรียบเรียงท่าฟ้อนโดย หมอลำฉวีวรรณ พันธุ(ดำเนิน) เกิดจากการสืบทอดต่อกันมา มีท่วงท่าฟ้อนเป็นการเลียนแบบท่าทางอากาศปักษี เลียนแบบธรรมชาติวิถีชีวิต รวมถึงท่าฟ้อนเลียนแบบพิธีกรรม ซึ่งสอดคล้องกับมูลเหตุการณที่เกิดขึ้นของนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสาน ซึ่งมีการพบภาพเขียนสี ภาพการฟ้อน เต้น ซึ่งอาจเป็นภาพเขียน ซึ่งเป็นเรื่องราวของการละเล่นในพิธีกรรมอันศักดิ์สิทธิ์ เพราะเป็นภาพที่มีแสดงกิริยาท่าทางคล้ายคนกำลังเต้น หรือฟ้อนอยู่ด้วยกัน (Wongthes, 1989) ภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ คงมีความเกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อในพิธีกรรมของชนเผ่าดั้งเดิม ลักษณะการเล่นในประเพณีพิธีกรรมจะใช้การตีเกราะเคาะไม้ หรือปรบมือเป็นจังหวะเมื่อขับลำหรือฟ้อน เต้น (Sriboonnak, 2011) จากการวิเคราะห์กระบวนการท่าฟ้อนแม่บทอีสานพบว่า ท่าที่นำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานมีการสื่อความหมาย และโอกาสที่ใช้แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับแนวคิดและความหมายที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Samakbut (1995) ที่กล่าวถึงการประดิษฐ์ท่ารำพื้นเมือง ต้องศึกษาท่ารำที่เป็นแม่ท่าหลักของท้องถิ่นแล้วนำมาประดิษฐ์ลีลาเชื่อมท่ารำให้ครอบคลุมความหมายของเนื้อหา โดยส่วนใหญ่กำหนดให้แต่ละท่าสื่อความหมายแตกต่างกันออกไป และแนวคิดของ Buarod (2015) ที่กล่าวว่าผู้ประดิษฐ์ท่ารำต้องมีความรู้เกี่ยวกับแม่ท่าที่แสดงความหมายเพื่อสื่อให้ผู้ชมรู้ว่าท่าที่ใช้รำนั้นหมายถึงอะไร การใช้กิริยามือ กิริยาเท้า ศีรษะจะต้องสัมพันธ์กันอย่างถูกต้อง

สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักศึกษาศาขานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ดำเนินการพัฒนาตามรูปแบบ ADDIE Model ซึ่งเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ครอบคลุมกระบวนการทั้งหมด รวมทั้งเป็นระบบปิด (Closed system) ผลการหาคุณภาพของสื่อ

มัลติมีเดีย พบว่าค่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 81.73/81.08 ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เป็นเช่นนี้เนื่องมาจากการสร้างและหาประสิทธิภาพมีการดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน การออกแบบสื่อมัลติมีเดียได้รับการออกแบบตามทฤษฎีและพัฒนามีประสิทธิภาพ ตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหา การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ ตรวจสอบทุกขั้นตอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งผ่านการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาแม่บทอีสานจากผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ ผลการหาประสิทธิภาพสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wongpratoon & Boonchai (2015) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียประกอบการสอนวิชาการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาซีชาร์ป 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียประกอบการสอนที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.47/82.66 ซึ่ง สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 80/80 และสอดคล้องกับ Bochakphan *et al.* (2016) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีค่า 85.16/81.45 และค่าดัชนีประสิทธิผลมีค่าเท่ากับ 0.51

ผู้เชี่ยวชาญให้การรับรองคุณภาพสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง ความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.31 โดยเห็นว่าองค์ประกอบครบถ้วน สมบูรณ์ และครอบคลุมประเด็นต่างๆ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกระบวนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเป็นไปตามตามทฤษฎี หลักการ เป็นขั้นตอนที่มีความเป็นระบบตามกรอบวิธีการเชิงระบบ โดยนำ ADDIE Model ซึ่งเป็นรูปแบบการออกแบบและพัฒนาสื่ออย่างครบวงจรและได้รับการยอมรับมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนา ผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ Inban (2018) ได้พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง โลกและอวกาศสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Denonpho *et al.* (2019) เรื่อง การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนมัลติมีเดียวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม มีคุณภาพอยู่ในระดับ ดีมาก

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการเรียนและหลังการเรียนโดยใช้การทดสอบค่าที่พบว่า มีความแตกต่างกัน โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าผู้เรียนที่เรียนจากสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ก้าวหน้าขึ้น ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการพัฒนาที่มีการนำแนวคิดทฤษฎีต่างๆ มาผสมผสานกันให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา เน้นการอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจทำซ้ำแต่ละทำได้อย่างง่าย คำนี้ถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล พัฒนาขึ้นเพื่อมุ่งหวังให้ผู้เรียนแต่ละคนประสบผลสำเร็จในการเรียนได้ทุกคน โดยสร้างให้เป็นสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้รับการออกแบบให้มีเนื้อหาเป็นอิสระ เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมการนำเสนอ และมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน มีการนำเสนอวิดีโอทัศน์ทำซ้ำตลอดกระบวนการเพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพรวมของการแสดง และแยกนำเสนอภาพประกอบทำซ้ำแต่ละทำเพื่อการอธิบายเพิ่มเติม ไม่มีการกำหนดเวลาการเรียน ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหาได้ตามความสามารถของแต่ละคน ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของ Phabpimjai *et al.* (2018) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีนาฏ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ Choetlaor & Pimpimool (2019) ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย วิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง พบว่า ความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.35 ทั้งนี้เนื่องจากการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ในครั้งนี้ ประกอบด้วยสื่อหลากหลาย และมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับสื่อจึงทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกกับการใช้สื่อ เมื่อผู้เรียนได้เห็นภาพที่คมชัด และสอดคล้องกับเนื้อหาที่ผู้เรียนศึกษาอยู่ ทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวน หรือเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง การจัดบทเรียนในลักษณะผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสามารถเรียนรู้ได้โดยอิสระ เรียนไปได้ตามความสามารถของแต่ละคน อีกทั้งผู้เรียนอยู่ในวัยที่ให้ความสนใจต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งผลต่อความพึงพอใจในการเรียนมากยิ่งขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ Saenboonsong *et al.* (2018) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง โปรแกรมค้นหา สำหรับนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพระขาว (ประชาชนุเคราะห์) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นอยู่ใน



ระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.56 และสอดคล้องกับ Weerapan & Anupong (2017) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ การคูณมัลติมีเดีย 2 มิติ เรื่อง อยู่อย่างพอเพียง ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการคูณมัลติมีเดีย 2 มิติ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06

ผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ที่ผู้เรียนสร้างขึ้น พบว่า ผลการประเมินในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.22 ทั้งนี้เนื่องมาจาก ผู้เรียนสามารถเลือกหัวข้อสร้างสรรค์ชุดการแสดงในประเด็นที่ตนเองสนใจ ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการพัฒนาการแสดง สอดคล้องกับแนวคิดของ Sheffield & Cruikshank (2000) ที่ระบุถึงลักษณะของงานที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้คิดอย่างสร้างสรรค์ ควรเป็นงานที่นักศึกษาได้ใช้ความรู้พื้นฐานที่เคยเรียนมาก่อน นำไปสู่การค้นพบความรู้ใหม่ๆ นอกจากนี้ ผู้เรียนได้ร่วมกันออกแบบชุดการแสดงโดยภายในกลุ่มประกอบด้วยผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน แต่มีความสนใจในประเด็นเดียวกัน มาทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นมากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Torrance (1969) ซึ่งได้สรุปพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ว่าเยาวชนในช่วงอายุนี้ต้องการใช้จินตนาการของตนอย่างเต็มที่ มีความสามารถคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นนามธรรมและถ่ายทอดความคิดไปสู่ประสบการณ์เฉพาะได้ สามารถเรียนรู้การใช้อารมณ์อย่างสร้างสรรค์ สามารถแก้ปัญหา และสามารถทำงานร่วมกับกลุ่มอย่างแข็งขัน นอกจากนี้ ผลงานสร้างสรรค์ของผู้เรียนสามารถเลือกใช้ทำจากนาฏศิลป์ ภาษาท่า แม่ท่าของรำแม่บท ผสมผสานท่าฟ้อนแม่บทอีสานโดยเลือกใช้ตรงกับแนวคิดของการแสดงที่ต้องการนำเสนอ เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี นำเสนอทั้งข้อความที่อธิบายรายละเอียด ประกอบภาพนิ่งเพื่อสร้างความเข้าใจ นำเสนอท่ารำในลักษณะภาพเคลื่อนไหวที่สามารถเลือกดูได้บ่อยเท่าที่ต้องการ และในขณะเดียวกันเป็นการส่งเสริมการศึกษาตามอัธยาศัย โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวน หรือเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง

### สรุปผลการวิจัย

ท่าฟ้อนแม่บทอีสานมีทั้งสิ้น 48 ท่า จากการวิเคราะห์กระบวนการท่าฟ้อนแม่บทอีสาน เพื่อศึกษาการนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง พบว่า นิยมนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงาน จำนวน 35 ท่า ไม่นิยมนำไปใช้ จำนวน 13 ท่า โดยท่าที่นำไปใช้สร้างสรรค์ผลงาน มีลักษณะ การสื่อความหมาย และโอกาสที่ใช้แตกต่างกันออกไป สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน ที่สร้างขึ้นมีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.73/81.08 ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.67 ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ในระดับมาก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนสร้างขึ้น อยู่ในระดับ มาก

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัย

1. การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง เป็นหัวข้อเนื้อหาที่ต้องใช้เวลาในการพัฒนา และผู้เรียนต้องมีพื้นฐานการสร้างสรรคการแสดงมาบ้างแล้ว และควรเน้นการสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนของผู้เรียนให้มากขึ้น

#### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำบทเรียนไปใช้ในรายวิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง โดยเน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ และร่วมกับสื่อหรือนวัตกรรมอื่นๆ
2. ควรนำสารสนเทศในบทเรียนไปใช้ในแพลตฟอร์มอื่น เพื่อง่ายต่อการเข้าถึง และสะดวก รวดเร็ว มากขึ้นต่อไป

### เอกสารอ้างอิง

- Bochakphan, S., Homsin, J., Malahom, T. & Chaichitvanichkul, P. (2016). Development of multimedia's english vocabulary with augmented reality technology. *Journal of Management of Information Technology and Innovation*, 3(2), 58-64. (in Thai)
- Buarod, S. (2015). *Creation of a dance drama*. Bangkok: Suan Sunandha Rajabhat University. (in Thai)
- Choetlaor, P. & Pimpimool, A. (2019). Study of efficiency and students' learning achievement using multimedia on mathematics for grade 7 students. *Sakthong: Journal of Science and Technology*, 6(2), 101-110. (in Thai)





- Denonpho, M., Phetrit, N., & Pewdum, A. (2019). The development of multimedia lessons on subject of chinese in daily life for Chandrakasem Rajabhat University students. *Journal of of SSRU Graduate studies*, 1(1), 47-59. (in Thai)
- Inban, M. (2018). *The development of a multimedia courseware on the earth and space for grade 4*. Master's Thesis. King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang. (in Thai)
- Phabpimjai, S., Suthanatphakchana, S., & Thongsorn, P. (2018). The development of learning achievement in multimedia: Introduction to the technology for students in grade 3. *Journal of Buriram Rajabhat University*, 10(1), 149-165. (in Thai)
- Saenboonsong, S., Emrat, N., & Jantrasi, S. (2018). The development of multimedia for learning on search engine of seventh grade students at Wat Phrakhao School, Phranakhon Si Ayutthaya. *Walailak Journal of Learning Innovations*, 4(2), 1-15. (in Thai)
- Samakbut, P. (1995). *The concept of Seing dancing invention* (2<sup>nd</sup>Ed.). Udon Thani: Udon Thani Rajabhat University. (in Thai)
- Sheffield, L. J., & Cruikshank, D. E. (2000). *Teaching and learning elementary and middle school mathematics*. NY: John Wiley & Sons.
- Sriboonnak, K. (2011). *Isan folk drama*. Surin: Surin Rajabhat University. (in Thai)
- Torrance. Palue E. (1969). *Guiding creative talent*. New Delhi: Prentice-Hall of India Private Limited.
- Weerapan, D. & Anupong, N. (2017). The development of 2D animated multimedia learning materials about sufficient life via internet. *Journal of Valaya Alongkorn Review*, 7(3), 61-72. (in Thai)
- Wongpratoom, N., & Boonchai, p. (2015). Development of a computer multimedia teaching language C# Programming 1 in career and technology learning substance group for Mathayom Suksa 5 level. *Journal of Curriculum and Instruction*, 7(18), 155-164. (in Thai)
- Wongthes, S. (1989). *Singing and dancing: siamese music and dance*. Bangkok: Matichon. (in Thai)