



การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรี เรื่องประเภทเครื่องสาย ตะวันตก (string instrument) โดยใช้เกมส์การศึกษา ชั้นประถมศึกษา ปีที่4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

นางสาวณัชชียาภรณ์ ผณิตดี¹

นางสาววาสนา ไต้งาม²

¹ สาขาวิชาดนตรีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

อีเมล: 630113114053@bru.ac.th

² สาขาวิชาดนตรีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

อีเมล: 630113114058@bru.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ เกมส์การศึกษา 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ประชากรกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 28 คน ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument) 2. แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ 1. ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) 2. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) 4. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐาน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดนตรีเรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument) โดยใช้เกมศึกษา (เกมจับคู่) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สูตร t-test dependent

ผลการวิจัยพบว่าการศึกษาวิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา (เกมจับคู่) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ปรากฏผลดังนี้ 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้ เกมศึกษา (เกมจับคู่) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา (เกม จับคู่)



อยู่ในระดับมาก และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : การวัดผลสัมฤทธิ์, เกมการศึกษา, เครื่องสายตะวันตก



A study of academic achievement in music About the types of Western string instruments (string instruments) using educational games Grade 4/2 Buriram Rajabhat University Demonstration School

Abstract

The objectives of this research are: 1. To study and compare learning achievement on Western string instruments (string instruments) between before class and after class using learning activities. Educational Games 2. To study the satisfaction of students in Grade 4/2 of Buriram Rajabhat University Demonstration School. towards learning management using educational games The target population used in this research is Grade 4/2 students at Buriram Rajabhat University Demonstration School. Semester 2, academic year 2023, totaling 28 people. The period used in the research is Semester 2, academic year 2023. The tools used in this research include: 1. Academic achievement test. Subject: Western string instruments 2. Questionnaire to measure satisfaction of students in Prathom 4/2 at Buriram Rajabhat University Demonstration School. Statistics used in data analysis include: 1. Mean ($\bar{x}$) 2. Standard Deviation (S.D.) 3. Statistics used in content validity analysis by experts. To find the constructive validity (IOC) 4. Statistics used to check the hypothesis. To compare the achievement of music learning on Western string instruments using a study game (matching game) of students in Prathom 4/2 at Buriram Rajabhat University Demonstration School. between before studying and after studying using the t-test dependent formula.

The results of the research found that the research study On the development of academic achievement The subject of Western string instruments using educational games (matching games) of students in Prathom 4/2 showed the following results: 1. The academic achievement of The students received learning about improving academic achievement. Learning about Western string instruments using educational games (matching games) Higher than before studying with statistical significance at the 0.05 level. 2. Students' satisfaction with towards learning management On the development of academic achievement About western string instruments Using educational games (matching games) is at a high level. and higher than the threshold set for statistical significance at the 0.05 level.

Keyword : Achievement measurement, Educational games, String Instrument



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนการสอนในปัจจุบันพัฒนาขึ้นมาก จากที่การเรียนการสอนโดยใช้หนังสือเรียนเท่านั้นโดยมีผู้สอนเป็นศูนย์กลางคอยให้คำแนะนำจัดการเนื้อหาให้เรียนรู้พัฒนาสู่การเรียนภาคปฏิบัติเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็นการเรียนการสอน และการปฏิบัติงานที่เกิดขึ้นในหนังสือเรียนเท่านั้น

ในปัจจุบันได้ถูกพัฒนาในรูปแบบที่ทันสมัยมากยิ่งขึ้น และเอื้อประโยชน์ในการศึกษามากขึ้น คือสื่อการเรียนการสอนต่างๆทั้งในรูปแบบวีดิโอและในรูปแบบเกม ซึ่งรูปแบบต่างๆ เหล่านี้ทำให้การเรียนการสอนน่าสนใจ มีความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความสุข และทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น (ชลธิชา ประเสริฐ,2559)

การเรียนวิชาดนตรีจำเป็นที่จะต้องมีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องดนตรี ซึ่งถือเป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนการสอนวิชาดนตรี ปัจจุบันเครื่องดนตรีมีจำนวนมากมายหลายชนิด หลายประเภท และเป็นสากล มีรูปร่างรายละเอียดแตกต่างกัน บางชนิดมีราคาแพง สถานศึกษาที่มีข้อจำกัดในเรื่องงบประมาณในการจัดซื้อ เครื่องดนตรีที่จะให้นักเรียนได้เรียนรู้ และเลือกเรียนในสิ่งที่สนใจจึงมีไม่หลากหลาย เช่นเดียวกับโรงเรียนซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสอน มีข้อจำกัดในเรื่องเครื่องดนตรีไทยและสากลที่จะให้นักเรียนได้เรียนรู้มีไม่หลากหลาย การเรียนการสอนส่วนมากจึงเป็นไปในลักษณะครูนำรูปภาพเครื่องดนตรีให้นักเรียนดูแล้วแสดงท่าทางในการปฏิบัติเครื่องดนตรีพร้อมกับอธิบายถึงกระบวนการเกิดเสียง และอธิบายส่วนประกอบของเครื่องดนตรี การเรียนการสอนลักษณะนี้ทำให้นักเรียนขาดประสบการณ์ตรงจากการได้เห็นวิธีการปฏิบัติเครื่องดนตรีจริง ไม่สามารถฟังเสียงของเครื่องดนตรีและด้วยปัญหาดังกล่าวทำให้นักเรียนมีความรู้เรื่องเครื่องดนตรีอย่างจำกัด ทำให้การเรียนการสอนไม่น่าสนใจ ไม่สามารถสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นเร้าความอยากรู้อยากเห็นในการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้ (ธราพงษ์ ทองกระจ่าง, 2560) ดังนั้นจึงจำเป็นต้องหาแหล่งเรียนรู้ และทางองค์ความรู้ให้นักเรียนได้เรียนกับเครื่องดนตรีจริงหรือเสมือนจริงให้มากที่สุด และแหล่งเรียนรู้ดังกล่าวคือใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนซึ่งจะสอดคล้องกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรี ในส่วนของเนื้อหาที่เป็นทฤษฎีส่วนใหญ่จะเน้นวิธีการสอน แบบบรรยาย ซึ่งครูจะมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ แต่การสอนแบบบรรยายโดยไม่มีสื่อ ไม่มีเกม ทำกิจกรรมจึงไม่สามารถทำให้ผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษามีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนได้ ซึ่งจะทำให้ ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้นในการสอนเนื้อหาที่เป็นทฤษฎีนั้นควรมีเทคนิควิธีการสอนที่เน้นผู้เรียน เป็นศูนย์กลาง โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด และเรียนอย่างมีความสุข กระทั่งวงศศึกษาธิการ กล่าวถึงสื่อการเรียนรู้ ว่าเป็นเครื่องมือส่งเสริม สนับสนุนการจัดการกระบวนการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะ ตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้มีหลากหลายประเภท ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และเครือข่ายการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีในท้องถิ่น การเลือกใช้สื่อ ควรเลือกให้มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการและลีลาการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ,2551, 27)

การเรียนรู้ผ่านเกม หรือเกมเพื่อการเรียนรู้ (Gamed Based Learning) เป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ ที่มีจุดเด่นคือการสร้างความสนุกสนานรวมเข้ากับการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนอยู่ในสถานที่ผ่อนคลาย ต่างกับการ เรียนปกติที่สร้างความเครียดให้กับสมอง ส่งผลต่อการปิดกั้นทางการรับรู้ โดยร่างกายจะหลั่งสาร คอร์ติซอล



(Cortisol) เป็นฮอร์โมนชนิดหนึ่งที่ผลิตโดยต่อมไร้ท่อขนาดเท่าเม็ดถั่วที่อยู่เหนือไต ผลิออกมาเนื่องจาก สภาวะเครียดต่างๆ ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ซึ่งถ้าหลังสราออกมามากเกินไปจะส่งผลต่อความ เปลี่ยนแปลงด้านอารมณ์ ในขณะที่การที่สมองสนุก และเพลิดเพลิน ก็จะผลิตสารเอ็นดอร์ฟิน (Endorphins) เป็นสารที่หลั่งออกมาเพื่อให้เซลล์ผ่อนคลาย และมีผลต่อจิตใจที่สำคัญคือ ลดความเครียด ส่งเสริมปฏิกิริยาโต้ตอบ ส่งเสริมการเรียนรู้และความจำ สร้างเสริมแรงใจ ป้องกันภาวะผิดปกติทางใจ ประโยชน์ของการเรียนรู้ผ่านเกมมีจุดเด่น คือ สามารถสร้างความมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน สามารถให้ความคิดเห็นของคนที่หลากหลายรวมกันเป็น เป้าหมายเดียวกันได้ เปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหา สามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมจริงได้ ลดความแตกต่างระหว่างผู้เรียนแต่ละคน เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (รูปบันทึก สุวรรณกนิษฐ์, 2560: 1702)

การนำเกมมาเป็นสื่อในการสอนจึงนับเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่เร้าความสนใจและให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่ผู้เรียนโดยไม่เกิดความเบื่อหน่ายสามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจ เกิดองค์ความรู้โดยตัวของนักเรียนเอง นอกจากนี้เกมนี่ยังช่วยพัฒนาความคิดในการแก้ปัญหาช่วยส่งเสริมทักษะในด้านภาษา การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนรวมทั้งช่วยให้เกิดความสนุกสนาน นอกจากนี้ยังกล่าวถึงประโยชน์ของเกมว่า ช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล และช่วยฝึกความรับผิดชอบรู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ (ชีวะพันธ์, 2542)

ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ โดยใช้เกมการศึกษา เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ เกมการศึกษา
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการทำวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่มีต่อการใช้เกมการศึกษา (เกมจับคู่) ซึ่งมีรายละเอียดของวิธีการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยและการสร้างเครื่องมือ
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล



4. การวิเคราะห์ข้อมูล

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 28 คน ได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและการสร้างเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1.แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument) แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

2. แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา ที่มีต่อการพัฒนาการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก

3.แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument) จำนวน 1 แผน

2.1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่

1.) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องเครื่องสายตะวันตก(string instrument)

2.) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument)

3.) แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่มีต่อการพัฒนาการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument) โดยใช้เกมการศึกษา

โดยมีขั้นตอนและกระบวนการสร้างดังนี้

2.1.1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก วิจัยได้ดำเนินการสร้าง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument) ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1) วิเคราะห์หลักสูตรเรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument) ในด้านโครงสร้าง ได้แก่ เนื้อหา สารการเรียนรู้ เพื่อให้ความสำคัญของแต่ละเนื้อหา ทำการวิเคราะห์ เพื่อสร้างเครื่องมือสำหรับทดสอบ

2) สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระดนตรี ใช้ สำหรับ ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ทดลองโดยยึดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและครอบคลุม เนื้อหาสาระดนตรีเรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument) จำนวน 10 ข้อ

3) นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ เพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และพิจารณาว่าข้อสอบ แต่ละข้อ ว่าตรงตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังหรือไม่ โดยการตรวจเช็คข้อสอบและเนื้อหาแล้ว แนะนำวิธีการสร้างข้อสอบ แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข



4) ผู้วิจัยนำแบบทดสอบที่ได้ทำการแก้ไขมาพิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง โดยผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบที่ผ่านกระบวนการขั้นที่ 3) มาพิมพ์เป็นแบบทดสอบ เพื่อใช้เป็นแบบทดสอบฉบับทดลอง

5) นำแบบทดสอบที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 แล้วนำผลการทดสอบมา วิเคราะห์หาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (S.D.)

6) พิมพ์แบบทดสอบเรื่อง เครื่องสายตะวันตก ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

2.1.2. แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องเครื่องสายตะวันตก

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องเครื่องสายตะวันตก ดังนี้

1) กำหนดรูปแบบ แบบสอบถามวัดความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าของ ลิเคิร์ท (Likert) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และ น้อยที่สุด โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายดังนี้

5 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

3 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

1 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมายข้อมูลเป็น ดังนี้

คะแนนความพึงพอใจระหว่าง

4.51 – 5.00

3.51 – 4.50

2.51 – 3.50

1.51 – 2.50

1.00 – 1.50

แปลผล

มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

มีความพึงพอใจระดับมาก

มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

มีความพึงพอใจในระดับน้อย

มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

2) กำหนดสิ่งที่จะประเมิน เป็นการกำหนดสิ่งที่จะประเมินเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

3) เขียนแบบสอบถามความพึงพอใจฉบับร่าง ตามโครงสร้างของเนื้อหาและรูปแบบที่กำหนดไว้

4) ตรวจสอบแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พิจารณาความครอบคลุมด้าน เนื้อหา ตรงตามผลการเรียนรู้ การใช้ภาษาที่ถูกต้องเหมาะสม

5) ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ



6) นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่มีต่อการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมการศึกษา ที่ได้ตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

2.1.3. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องเครื่องสายตะวันตก

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีกระบวนการดังนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้

1.1 ศึกษาเอกสารตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ปรับปรุงปี 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2

1.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ งานวิจัย และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้เกมการศึกษา

1.3 ศึกษาเนื้อหาดนตรีที่จะใช้สอนเพื่อคัดเลือกเนื้อหาที่จะใช้สอนซึ่งประกอบด้วยบทเรียนเกี่ยวกับเครื่องสายตะวันตก

1.4 นำเนื้อหาและสื่อการสอนที่จะใช้ในเกมการศึกษาที่คัดเลือกไว้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนดนตรี ซึ่งเป็นครูผู้สอนดนตรีในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ตรวจสอบว่าเนื้อหาและสื่อการสอนที่ใช้ในเกมการศึกษาที่คัดเลือกมานั้นมีความเหมาะสม กับจุดหมาย และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของโรงเรียนเพียงใด

1.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องสายตะวันตก และสื่อการสอนด้วยการใช้เกมการศึกษาเป็นหลักในการจัดการเรียนการสอน ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้มีดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนดนตรีจำนวน 3 ท่าน ท่านที่1 คือ คุณครูชลิต ฌมวีรณ ครูสอนประจำวิชาดนตรี โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ท่านที่2 คือ อาจารย์วีรยุทธ สุทโธ อาจารย์ผู้สอนประจำสาขาวิชาดนตรีศึกษา ท่านที่3 อาจารย์ธนพล ตรีชาติ อาจารย์ผู้สอนประจำสาขาวิชาดนตรีศึกษา ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและวิธีการวัดประเมินผล เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของแผนการเรียนรู้เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง เหมาะสมมาก

3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง เหมาะสมน้อย



เกณฑ์การแปลผล

คะแนนเฉลี่ย 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

คะแนนเฉลี่ย 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีการจัดการเรียนรู้และใช้เกณฑ์การศึกษา ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.4 แปลผลได้คือเหมาะสมมากและนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมขึ้น

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้ว ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายจริงเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 เพื่อเก็บข้อมูล

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรี

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรี เรื่อง เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ โดยผู้วิจัยดำเนินการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสารเนื้อหาข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวกับเครื่องสายตะวันตก

2.2 ศึกษาค้นคว้าเอกสารเนื้อหาข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้อง กับเกมการศึกษาเพื่อกำหนดขอบเขตและเนื้อหาในการออกแบบทดสอบ ทางเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก

2.3 นำข้อมูลที่ศึกษาไว้มาออกแบบทดสอบ นำข้อมูลที่ศึกษาไว้แบบทดสอบ ทางเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก ชนิดเลือกตอบ 10 ข้อ

2.4 นำแบบทดสอบที่ออกแบบไว้ ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน

ท่านที่1 คือ คุณครูชลิต มณีวรรณ ครูสอนประจำวิชาดนตรี โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ท่านที่2 คือ คือ อาจารย์วิรัชพร สุทโธ อาจารย์ผู้สอนประจำสาขาวิชาดนตรีศึกษา

ท่านที่3 อาจารย์ธันพล ติรชาติ อาจารย์ผู้สอนประจำสาขาวิชาดนตรีศึกษา เพื่อหาความเที่ยงตรงการประเมินแบบทดสอบโดยผู้เชี่ยวชาญมีเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

-1 หมายถึง แนใจว่าแบบทดสอบนั้น วัดได้ไม่ตรง ตามจุดประสงค์ การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจ ว่าแบบทดสอบนั้นวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้

+1 หมายถึง แนใจว่าแบบทดสอบนั้น วัดได้ตรง ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้

จากนั้นคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีของความสอดคล้อง (IOC) ที่มีค่า ตั้งแต่ 0.5 ถึง 1 คัดเลือกมาใช้ได้จริง 10 ข้อ

2.5 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกแล้วจัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์เพื่อไปใช้ทดสอบจริงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตราชภัฏบุรีรัมย์



3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล จากนักเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มทดลอง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่ได้เรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก ในภาคการศึกษาที่ 2 ปี การศึกษา 2566 โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไปนี้

3.1 ทำการเลือกประชากรกลุ่มเป้าหมายได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 28 คน

3.2 ทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงวิธีการเรียน บทบาทของผู้เรียน เป้าหมายของการเรียนรู้ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และวิธีการประเมินผลการเรียนรู้

3.3 ทำการทดสอบก่อนเรียน

2.4 ดำเนินการสอน

2.5 หลังเสร็จสิ้นการสอนตามที่กำหนดไว้ทำการทดสอบหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก และแบบสอบถามความพึงพอใจ

2.6 นำกระดาษคำตอบของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก และแบบสอบถามความพึงพอใจ มาตรวจและวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดนตรี เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

4.2 เปรียบเทียบความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา โดยการใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)

$$\text{สูตร } \bar{x} = \frac{\sum xi}{N}$$

เมื่อ $\bar{x}$ แทน ข้อมูลแต่ละตัว

N แทน จำนวนผู้เรียน



5.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

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

เมื่อ $S.D.$ แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\bar{X}^2$ แทน ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง

$(\sum X)^2$ แทน กำลังสองของคะแนนรวม

N แทน จำนวนผู้เรียน

5.3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาค่าความตรง เชิงเนื้อหา (IOC) จากสูตร ต่อไปนี้

$$\text{สูตร } IOC = \sum RN$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานในการวิจัยในครั้งนี้มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

$\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน

S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน

D แทน ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

ตารางที่ 1 ผลคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา (เกมจับคู่) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566



ลำดับ	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่าง (D)
1	3	5	2
2	3	3	0
3	2	2	0
4	4	8	4
5	3	5	2
6	3	6	3
7	5	9	4
8	2	8	6
9	8	9	1
10	4	5	1
11	5	9	4
12	5	10	5
13	3	4	1
14	3	6	3
15	3	8	5
16	7	9	2
17	2	9	7
18	6	6	0
19	5	6	1
20	3	5	2
21	3	6	3
22	6	9	3
23	5	6	1
24	3	7	4
25	5	9	4
26	9	9	0
27	7	9	2
28	5	8	3
รวม	122	195	73
$\bar{x}$	4.36	6.96	2.60



จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่า ผลคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา (เกมจับคู่) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ปีการศึกษา 2566 คะแนนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน โดยที่มีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียน อยู่ที่ 6.96 และ มีค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนอยู่ที่ 4.35

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และค่า t เพื่อทดสอบความมีนัยสำคัญของ ความแตกต่างของคะแนนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ทำแบบทดสอบเรื่อง เครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา (เกมจับคู่) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ปีการศึกษา 2566 โดยใช้การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสองกลุ่มประชากรที่ไม่เป็นอิสระจากกัน Dependent-Samples t-test

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	28	4.36	1.85	7.370	0.00*
หลังเรียน	28	6.96	2.11		

จากตารางที่ 2 สรุปได้ว่า ผลการทดสอบหลังเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก ของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนเรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา (เกมจับคู่) อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ 0.05



ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อการเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการให้ความรู้				
1	ครูมีการเตรียมการสอน	4.82	0.15	มากที่สุด
2	เนื้อหาการเรียนเหมาะสมและเข้าใจ	4.68	0.22	มากที่สุด
3	กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ	4.82	0.15	มากที่สุด
ด้านสื่อ/อุปกรณ์ที่สุด				
4	การใช้สื่อการสอนเหมาะสม	4.75	0.19	มากที่สุด
5	มีความน่าสนใจ สอดคล้องกับเนื้อหา	4.86	0.12	มากที่สุด
6	สื่อการสอนมีความน่าสนใจ	4.82	0.15	มากที่สุด
7	มีเนื้อหาที่เพียงพอสำหรับการทำความเข้าใจ	4.71	0.20	มากที่สุด
8	สื่อมีประโยชน์ต่อการเรียนมากขึ้นกว่าเดิม	4.79	0.17	มากที่สุด
ด้านการเรียนรู้ของนักเรียน				
9	เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน	4.89	0.10	มากที่สุด
10	นักเรียนได้รับความรู้อย่างเต็มที่	4.79	0.17	มากที่สุด
$\bar{X}$		4.79	0.16	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 สรุปได้ว่า ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ อยู่ใน ระดับ มาก ($\bar{X}$) = 4.79 โดยที่ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูง ที่สุดลำดับที่ 1 คือ ข้อที่ 9 เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.89 ลำดับที่ 2 คือข้อที่ 5. มีความน่าสนใจสอดคล้องกับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.86 และลำดับที่ 3 คือ ข้อที่ 1.ครูมีการเตรียมการสอน ข้อที่ 3. กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ และข้อที่ 6.สื่อการสอนมีความ น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.82

อภิปรายผล

การศึกษาวิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา (เกมจับคู่) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 สามารถสรุปได้ดังนี้



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ เกมการศึกษา
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา (เกมจับคู่)

สมมุติฐานการวิจัย

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเครื่องสายตะวันตก (string instrument) หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา (เกมจับคู่) อยู่ในระดับมาก

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมการศึกษา (เกมจับคู่) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ปรากฏผลดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมการศึกษา (เกมจับคู่) สูงกว่าก่อนเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมการศึกษา (เกมจับคู่) อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา (เกมจับคู่ภาพ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ทำให้นักเรียนได้มีการพัฒนาความรู้เรื่องเครื่องสายตะวันตกที่มากยิ่งขึ้น สามารถจำแนกประเภทเครื่องดนตรีแต่ละประเภทได้ถูกต้อง โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน แสดงว่านักเรียนมีการพัฒนาความรู้เรื่องเครื่องสายตะวันตกที่ดีขึ้น เพราะการสอนโดยใช้เกมการศึกษา (เกมจับคู่) เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กนักเรียนได้รู้ประเภทของเครื่องสาย และส่วนประกอบของเครื่องสายตะวันตก ทั้งนี้ยัง ทำให้บรรยายกาศภายในห้องเรียนสนุก และนักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน นอกจากนี้ การใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียน เรื่องเครื่องสายตะวันตกทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นเกมน ตั้งใจเรียนมากขึ้น และนักเรียนยังให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีซึ่งจะสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ 8 ขั้น ของกาเย ที่ว่า นักเรียนจะเกิดความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้นหากมีสื่อ กิจกรรม หรือสถานการณ์ต่างๆ โดยมีการแนะนำแนวทางในการเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ (ภูษิต บุญทองเลิง. 2554 :173-175)

2. จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในครั้งนี้ เด็กมีความพึงพอใจในการเรียนเรื่อง เครื่องสายตะวันตก โดยการใช้เกมการศึกษา (เกมจับคู่)



ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษา เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา (เกมจับคู่ภาพเครื่องดนตรี) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ผู้วิจัยมีข้อเสนอสำหรับการวิจัยครั้งต่อไปดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1. นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมการศึกษา (เกมจับคู่) ครูผู้สอนต้องศึกษาหลักการเป้าหมายให้ชัดเจนและเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้และวัยของนักเรียน

1.2. ผลการพัฒนาคำนี้จะเห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ซึ่งครูสามารถนำไปปรับใช้กับการจัดการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสมของเนื้อหา

1.3. จัดทำสื่อการสอนและสร้างสรรค์เกมการศึกษาให้มีความโดดเด่นและน่าสนใจมากขึ้น และกระตุ้นให้เด็กมีความตั้งใจทำกิจกรรมให้มากขึ้นโดยการให้รางวัลเด็กที่สามารถตอบคำถามและเล่นเกมได้

2. ข้อเสนอแนะในการพัฒนาครั้งต่อไป

2.1. ควรมีการศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา (เกมจับคู่) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อเพิ่มพูนศักยภาพของผู้เรียนในการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะของนักเรียนในด้านต่างๆต่อไปได้

2.2. ควรมีการศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้เรื่องเครื่องสายตะวันตก โดยใช้เกมศึกษา (เกมจับคู่) ร่วมกับการเรียนรู้กับวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น



เอกสารอ้างอิง

- กชกร เป้าสุวรรณ และคณะ. (2550). รายงานการวิจัยเรื่อง **ความคาดหวังและความพึงพอใจต่อการมาศึกษาต่อที่มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตศูนย์พิษณุโลก**. กรุงเทพมหานคร: สถาบันวิจัย และพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551 ข). **หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- กระทรวงศึกษาธิการ , กรมวิชาการ. **คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ISBN, 2560
- ฉัตรมงคล สอนกัน. (2555). **พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กประถมวัยโดยการจัดประสบการณ์ด้วยเกมการศึกษา**. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
- ชลียา ลิ้มปียากร. (2536). **เทคโนโลยีทางการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: พิเศษสุการพิมพ์ ถานันดร สุวรรณรัตน์. “เกม”. สารพัฒนาหลักสูตร. 26,5 (พฤศจิกายน 2530) 6-9.
- เชิดศิริวัฒน์ สุขุมพันธ์พิพัฒนา. (2563). **การใช้เกมในการเรียนเรื่องเครื่องดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสุโขทัย-โลก**. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2561). **ดนตรีศึกษา : หลักการและสาระสำคัญ**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” 1-9
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2554). **ดนตรีศึกษา : หลักการเรียนการสอนดนตรี**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2537). **ดนตรีศึกษา : กิจกรรมการสอนดนตรี**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 155-157
- ณัฐนิชา ศิริรัตน์ตระกูล, นฤธิ์กา สุนทรชนผล. (2562). **การจัดการเรียนการสอนคีย์บอร์ด โดยใช้เกม Music Land ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชินี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- รूपนนท์ สุวรรณกนิษฐ์. (2560). **การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร. การประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13 วิจัยและนวัตกรรมขับเคลื่อน เศรษฐกิจและสังคม**, มหาวิทยาลัยนเรศวร
- ธราพงษ์ ทองกระจ่าง. (2560). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง เครื่องดนตรีสากลประเภทระฆัง และเครื่องลิ่มนิ้วสำหรับนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**. กรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). **เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ**. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: ดันอ้อ แกรมมี่.



- ปณิชา มโนสิทธยากร. (2553). **ทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้น**
เศษส่วนของรูปเรขาคณิต. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พิมพ์ชนก เบิดศรี, กานต์วี บุชยานนท์. (2562). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทย**
เรื่อง ดนตรีไทยในประวัติศาสตร์ โดยใช้บอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน
บ้านคลองหลวง. นักศึกษาปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2530). **การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์**. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบ
ทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ไพเราะ พุ่มมัน. (2544). **การพัฒนาคุณภาพนักเรียนระดับก่อนประถมศึกษาสู่ผลงานทาง วิชาการ**.
กรุงเทพฯ: แวนแก้ว.
- ไพศาล หวังพานิช. (2526). **การวัดผลการศึกษา**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ภนิดา ชัยปัญญา. (2541). **การวัดความพึงพอใจ**. กรุงเทพฯ : แสงอักษร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติ**
พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา ๗
รอบ 5 ธันวาคม 2554. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- สมชาย วรวิเศษมงคล. (2559). **การวัดและประเมินผลการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 6. อุดรธานี: โรงพิมพ์
อักษรศิลป์.
- สาคร ธรรมศักดิ์. (2541). **ผลการศึกษาเปรียบเทียบมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม**
และความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการ
สอนตามแนวคอนสตรัคติวิซึมแบบร่วมมือกับการสอนตามคู่มือครู. ปริญญา นิพนธ์ กศ.ม. (การ
มัธยมศึกษา), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุนันท์ สินธพานนท์. (2545). **การจัดกระบวนการเรียนรู้: เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้น**
ฐาน. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- สุวิมล ต้นปิติ. (2536). **เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย**. (ออนไลน์) แหล่งที่มา :
http://nopparuk.blogspot.com/2012_07_01_archive.html, 12 ตุลาคม 2555.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2547). **ความหมายของเกมการศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาประถมศึกษาแห่งชาติ. เกมการศึกษา. กรุงเทพฯ : ม.ท.ป,
2540 . แนวการ จัดประสบการณ์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2531
- อารี เพชรผุด. (2530). **มนุษย์สัมพันธ์ในการทำงาน**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เนติกุลการพิมพ์.
- อรวรรณ บรรจงศิลป์ และอารณ์ มนตรีศาสตร์. (2559). **แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดนตรีและ**
นาฏศิลป์. สืบค้น จาก<http://www.kroobannok.com/blog/14157> นักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนานาชาติโมเดิร์น. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.