

การศึกษาผลการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรี ด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต ในการเล่นอังกะลุง เพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านตัวโน้ตของนักเรียน ระดับชั้นปฐมวัยปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์

เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร

The Effects of Applying Pictures Replacing Musical Notes in Playing the Angkalung to Improve Musical Notes Reading of Third-Year Kindergarteners at Smithipongse School, Bangkhuntiean District, Bangkok

มีเกียรติ เวสารัช¹ มนัส วัฒนไชยยศ² บรรจง ชลวิโรจน์³ และ จีระพันธ์ อ่อนเถื่อน⁴

Meekiat Waysarach,¹ Manat Wattanachaiyot,² Bunjong Cholviroj³ and Jeerapant Ontuan⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตสื่อการเรียนการสอนดนตรีและศึกษาผลการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตโดยใช้เครื่องดนตรีอังกะลุงในการพัฒนาผู้เรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านตัวโน้ตของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นปฐมวัยปีที่ 3 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ดนตรี (อังกะลุง) ระดับ ไม่ผ่าน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 รวมทั้ง 2 ห้องเรียน จำนวนทั้งสิ้น 40 คน โดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีพุทธิปัญญาของ ไชวาร์ต การ์ดเนอร์ ข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลเชิงปริมาณ มีแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินผลตามสภาพจริง และการวิจัยในรูปแบบการศึกษากลุ่มเดียวไม่มีกลุ่มควบคุมที่มีการวัดหลังการทดลอง จากนั้นนำระดับคะแนนของการทดสอบมาหาค่าร้อยละและเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า

การวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหาในการผลิตสื่อการเรียนการสอนและแบบประเมินผลการเรียนการสอนดนตรี โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ดัชนีความสอดคล้องที่ได้ มีค่าเท่ากับ 1.00 สรุปได้ว่ากรอบเนื้อหาทุกกรอบมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ส่วนผลการทดสอบเปรียบเทียบระดับคะแนนของประชากรในการเล่นอังกะลุงโดยการอ่านโน้ตเพลงในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ได้ค่าเฉลี่ย 63.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.65 และหลังการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต ในภาคฤดูร้อน ปีการศึกษา 2555 ได้ค่าเฉลี่ย 72.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.81 วิเคราะห์โดยใช้การทดสอบค่าที ปรากฏค่า $t = -18.01$ ค่าความเชื่อมั่นโดยคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา ระดับ 0.79 สรุปได้ว่า ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในการเล่นอังกะลุงโดยใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต สูงกว่าการเล่นอังกะลุงโดยการอ่านโน้ตเพลง แสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และ มีความน่าเชื่อถือ ช่วยพัฒนาทักษะด้านการอ่านตัวโน้ต สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้กับผู้เรียนได้ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของวัตถุประสงค์ การวิจัยเป็นอย่างดี

คำสำคัญ : สื่อการเรียนการสอนดนตรี การใช้ภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต การเล่นอังกะลุง

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

² ป.ร.ด. (การศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น) รองศาสตราจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

⁴ อาจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

รับต้นฉบับ 28 สิงหาคม 2555 รับลงพิมพ์ 14 กันยายน 2555



ABSTRACT

The objectives of this research were to produce music instructional media and to study the results of this instruction to play Angkalung, a music instrument, by using pictures instead of musical notes to improve musical notes reading ability of 3rd year Kindergarteners at Smithipongse School, Bangkhuntian District, Bangkok.

The sample group for this research consisted of 40 third-year kindergarteners of 2 classes with unsatisfactory academic achievement in the music class (Angkalung) in the 2nd semester of the year 2011. The research conceptual framework made use of the Multiple Intelligence Theory (MI) of Howard Gardner. Quantitative data and primary data were manually collected for this study. Rubrics and One-Group Posttest-Only Design were also used to analyze the data. Then, the scale of the test values, percentages, and defined criteria were compared by using t-test value (Independent t-test).

The research results showed that content validity of the music instructional media and the music evaluation form by using IOC consistency index (Index of Item Objective Congruence) was 1.00. It could be concluded that all the content frameworks were consistent with the research objectives. The average score of the sample group who performed in the 2nd semester of academic year 2011, playing Angkalung by reading musical notes was 63.55, and the standard deviation was 2.65. After applying music instructional media with pictures replacing musical notes with students in the summer semester of the academic year 2012, their average score was increased to 72.80 and the standard deviation was 2.81. The analysis by using t-test value showed $t = -18.01$, at the .01 level of statistical significance. The reliability calculated by using Cronbach's Alpha was 0.79. It could be concluded that the average achievement score in musical notes reading of the students learning to play the Angkalung with pictures replacing musical notes was higher than that of the students learning to play Angkalung by reading musical notes. Therefore, using music instructional media with pictures instead of musical notes was effective, productive and reliable. This could help to develop necessary skills in reading music notes and to raise the academic achievement of students. The results were consistent with the research hypothesis and objectives.

Keywords : Music Instructional Media, Pictures Replacing Musical Notes, Angkalung Playing

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 64-67 หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ได้ระบุถึงสื่อการเรียนการสอนและนวัตกรรมการศึกษา ความโดยสรุปว่า รัฐเล็งเห็นและให้ความสำคัญ ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาและเปิดโอกาสให้มีการแข่งขัน เป็นโอกาสอันดีสำหรับผู้สอน ผู้มีความรู้ มีความมุ่งมั่นทั้งภาครัฐและภาคเอกชนจะได้ร่วมแข่งขัน ติดตาม ผลการใช้ ตรวจสอบความเหมาะสม ปรับปรุงแก้ไข พัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีคุณภาพ ประสิทธิภาพ ความทันสมัย

สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา (นิคม พงษ์รัตน์, 2551: ออนไลน์) โดยสื่อการเรียนการสอนที่ได้นั้นต้องช่วยเสริมสร้างความสามารถของผู้เรียนให้สูงขึ้นด้วยวิธีการต่างๆ โดยเน้นองค์ประกอบสำคัญ คือ ความสั้น ง่าย น่าสนใจ และสนุกกับการเรียน ในการจัดการเรียนการสอนควรมีการกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยความเพลิดเพลินและความสนใจของเด็ก ต่อมาระยะหลังได้มีผู้นำภาพมาใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ มีใช้เพื่อให้มีการแสดงออกในตนเองและจินตนาการเท่านั้น ยังเป็นการสร้างความเพลิดเพลินให้กับครูและเด็ก โดยที่เด็กสามารถรู้ตัวตนเอง รู้อะไร

คิดอย่างไร จะบอกหรือสื่อความหมายให้ใครรู้ ทำให้เด็กได้คิด พัฒนาสร้างสรรค์จากภาพ (Gordon and Browne, 2005 : 62) การสื่อความหมาย (Communication) ที่ใช้กันมานับแต่อดีต ประกอบด้วยภาษาพูด รูปภาพ และเครื่องหมายต่างๆ การสื่อความหมายที่ใช้สายตานี้ในทางศิลปะ เรียกว่า ภาษาสัญลักษณ์ หมายถึง ภาษาที่เกิดจากการมองเห็นด้วยรูปร่าง รูปทรง และลักษณะ ซึ่งแตกต่างจากภาษาพูดที่จะเปลี่ยนแปลงไม่ได้เสมอ การสื่อสารด้วยภาพจึงเป็นการแสดงออกถึงความคิดที่ง่ายที่สุด เป็นสิ่งสำคัญที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร (เอ็ดการ์ เดล, 2553 : ออนไลน์)

สาระการเรียนรู้ดนตรี สาระที่ 2 ของมาตรฐานการเรียนรู้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ปัจจุบันมีการสนับสนุนยกระดับการศึกษาด้านดนตรีให้มีความสำคัญเทียบเท่ากับสาระการเรียนรู้อื่นๆ ซึ่งดนตรีนั้นเกิดขึ้นจากการรังสรรค์ด้วยภูมิปัญญาของมนุษย์ คุณค่าทางดนตรีสร้างความสมบูรณ์สูงสุดให้แก่ชีวิตทั้งในด้าน บำเพ็ญบุคคล สังคม และวัฒนธรรม มีความสัมพันธ์เชื่อมโยง ระหว่างศาสตร์และศิลป์ เป็นมรดกทางปัญญาที่สำคัญของ มนุษยชาติ คือภาษาสากลที่มนุษย์ทุกเพศทุกวัย ทุกชาติ ทุกชนชั้นทั่วโลก ต่างรู้จักและคุ้นเคยกันดี ดนตรีจึงถือเป็นงาน ศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยอาศัยเสียงเป็นสื่อถ่ายทอดความรู้สึก ของศิลปิน เสียงดนตรีเป็นเสียงที่มีความงาม นำมาเรียบเรียง อย่างมีศิลปะกลายเป็นบทเพลง เพื่อให้เสียงมีความรู้สึกทาง ศิลปะ (สุกรี เจริญสุข, 2551: ออนไลน์) “ดนตรีไทย” ถือเป็น รากฐานสำคัญอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมไทย เป็นเอกลักษณ์ที่ได้ สืบทอด ดำรงอยู่ในวิถีชีวิตและประวัติศาสตร์ของชาติมาทุกยุค ทุกสมัย แสดงให้เห็นถึงการหลอมรวมความเป็นชาติจาก ความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ อาทิ ไทย เขมร ลาว ญวน มอญ แขนง จีน ขว้า เป็นต้น โดยแสดงออกในด้านเครื่องดนตรี รูปแบบ การจัดวาง วิธีการบรรเลง บทเพลง และนักดนตรีที่บรรเลง ความ หลากหลายที่หลอมรวมกันได้อย่างพอเหมาะนี้ เป็นเสน่ห์สำคัญ ของดนตรีไทยที่ก่อให้เกิด “ความสมานฉันท์” อย่างเป็นธรรมชาติ เพราะทั้งหมดล้วนมีเป้าหมายเดียวกันคือ ยึดถือ “ความไพเราะ” ของดนตรีเป็นที่ตั้ง (สุชุม เทียนสุข, 2546 : ออนไลน์)

“เครื่องดนตรีไทย” พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 ให้ความหมายไว้ว่า เป็นเครื่องบรรเลง ซึ่งมีเสียงดัง ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน หรือเกิดอารมณ์รัก โศก และ รื่นเริงได้ตามทำนองของเพลง เครื่องดนตรีไทยเป็นมรดกทาง

วัฒนธรรมซึ่งบรรพบุรุษได้สร้างสมไว้เพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์ เฉพาะของชาติไทย เช่นเดียวกับภาษาและศิลปวัฒนธรรมด้าน อื่นๆ ควรที่จะภาคภูมิใจและช่วยกันทำนุบำรุง ส่งเสริมและรักษา ไว้ให้ดำรงคงอยู่สืบไป “อังกะลุง” จัดเป็นเครื่องดนตรีไทยประเภท หนึ่ง ที่ดัดแปลงจากดนตรีพื้นเมืองของชาวขว้า (อินโดนีเซีย) เข้า มาในประเทศไทยในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้า เจ้าอยู่หัวฯ ต่อมาในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่ หัวฯ ได้มีการพัฒนาอังกะลุงเพิ่มเป็น 3 กระบอก โดยลดขนาด ให้เล็กและเบาลง เพิ่มเสียงจนครบ 7 เสียง และได้พัฒนาการ บรรเลงจากการโกลนเป็นการเขย่าแทน การบรรเลงดนตรีไทยประ เภทอื่นๆ นั้นหาชมได้ทั่วไป แต่ปัจจุบันการบรรเลงอังกะลุงหาชม ได้ยาก เนื่องจากปรากฏการณ์ของดนตรีไทยได้ดัดแปลงกลาย เป็นแบบแผนที่ยึดถือปฏิบัติกันมาอย่างต่อเนื่องและยาวนาน กระทั่งคนดนตรีไทยในยุคสมัยใหม่ “หลงลืม” และ “ยึดติด” กับแบบแผนมากเกินไป ไม่สามารถพัฒนาและหลอมรวม ความคิดที่แตกต่างอย่างในอดีตได้ ทำให้ดนตรีไทยตกอยู่ใน สภาพ “จำ” กับ “ทรง” ของเก่าเอาไว้ ขาดความคิดสร้างสรรค์และ จินตนาการใหม่ๆ เนื่องจากคนดนตรีไทยไม่คิดทดลองสร้างสิ่ง ใหม่หรือเปิดโอกาสให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ตามกระบวนการ ของงานศิลปะ ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมร่วมสากลของมนุษยชาติ (สุชุม เทียนสุข, 2546 : ออนไลน์) กอปรกับความเจริญด้านวัตถุ และเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้สังคมไทยรับเอาวัฒนธรรมต่าง ชาติโดยเฉพาะการรับวัฒนธรรมดนตรีตะวันตกที่เผยแพร่เข้า สู่ประเทศไทยมากมาย ปัจจุบันจึงไม่พบเห็นการบรรเลงเครื่อง ดนตรีอังกะลุงได้โดยทั่วไป ด้วยสาเหตุที่ขาดการสนับสนุนของ หลายฝ่าย ขาดบุคลากรในการถ่ายทอดความรู้ให้กับเด็กและ เยาวชนรุ่นหลังได้เรียนรู้ เพื่อสืบทอดวัฒนธรรมไทยให้คงอยู่ ต่อไป (ณรุทธิ์ สุทธิจิตต์, 2545 : ออนไลน์) การถ่ายทอดความ รู้หรือการจัดการเรียนการสอนให้กับเด็กและเยาวชน จำเป็นต้อง เข้าใจถึงจิตวิทยาการเรียนรู้ ซึ่งนักจิตวิทยาหลายท่านได้ให้ความ หมายของ “การเรียนรู้” ไว้ อาทิ การเรียนรู้ เป็นการแสดงให้เห็น ถึงพฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลง อันเนื่องมาจากประสบการณ์ที่ แต่ละบุคคลประสบมา การเรียนรู้ คือการเปลี่ยนแปลงของบุคคล อันมีผลเนื่องมาจากการได้รับประสบการณ์ เป็นเหตุทำให้บุคคล เฉติญสถานการณ์เดิมที่แตกต่างไปจากเดิม (ประดินันท์ อุปรมัย, 2552 : ออนไลน์) ดังนั้น “การเรียนรู้” หมายถึง กระบวนการที่ อินทรีย์มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปอย่างถาวรหรือค่อนข้างถาวร



อันเนื่องมาจากประสบการณ์หรือการฝึกหัด การเรียนรู้ต้องอาศัยระยะเวลาในการก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม และคำว่า พฤติกรรม นั้นไม่ได้หมายถึงการแสดงออกเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึง คักยภาพ หรือความสามารถที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในของแต่ละบุคคล ซึ่งบางครั้งจะไม่แสดงออกให้เห็นเป็นพฤติกรรมที่ชัดเจนได้ การจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กส่วนมากเกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน คือขั้นตอนสำคัญที่สุด หลักสูตรจะสัมพันธ์ผลตามวัตถุประสงค์หรือไม่ ขึ้นอยู่กับบทบาทหน้าที่ของสถานศึกษาว่าจะส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้เหมาะสมเพียงไร (ทฤษฎีการเรียนรู้, 2551: ออนไลน์ อ้างถึงใน สุรพันธ์ ตันศรีวงษ์, 2538 : 41)

การจัดการเรียนการสอน เป็นการจัดการกิจกรรมในสถานศึกษาเพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจ มีความสามารถ ความคิด คุณธรรม และมีลักษณะนิสัยตามจุดหมายของหลักสูตร (กรมวิชาการ, 2554 : ออนไลน์) เป็นกระบวนการในการนำหลักสูตรไปใช้หรือการแปลงหลักสูตรไปสู่การเรียนการสอน ได้แก่ การจัดทำแผนการสอน คู่มือครู แบบเรียน หนังสืออ่านประกอบ ตลอดจนการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น การจัดตารางเรียน การจัดห้องสมุด การผลิตสื่อการเรียนการสอน การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์การสอนให้เพียงพอกับความต้องการ ซึ่งผลการจัดการเรียนการสอนจะเป็นเครื่องมือชี้ให้เห็นถึงความสำเร็จในการดำเนินงานของสถานศึกษา การจัดระบบที่ดีเป็นปัจจัยสำคัญในการช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุผลตามจุดหมายของหลักสูตร (เอกชัย กิสุพันธ์, 2553 : ออนไลน์) ระบบการเรียนการสอนเป็นการจัดองค์ประกอบของการเรียนการสอนให้มีความสัมพันธ์กันเพื่อสะดวกต่อการนำไปสู่จุดหมายปลายทางที่กำหนดไว้ การจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ และการใช้สื่อการเรียนการสอนร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จะช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การเรียนการสอนจึงเป็นกระบวนการสำคัญที่ต้องร่วมมือกันวางแผนการจัดกิจกรรมต่างๆ ตามหลักสูตร มีการนิเทศ ติดตาม กำกับดูแลในการดำเนินการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ การจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรีของประเทศไทยในปัจจุบันควรปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เริ่มต้นเรียนรู้ฝึกฝนดนตรีให้กับเด็กด้วยการอ่านตัวโน้ต เปลี่ยนเป็นการเรียนรู้และทำความเข้าใจกับหลักการของดนตรีที่สามารถ

ถ่ายทอดการเรียนรู้จากสิ่งอื่นได้โดยไม่ต้องใช้ตัวโน้ตและบรรทัดทำเส้น ซึ่งใช้เวลาในการเรียนรู้ที่สั้นกว่า ไม่ทำให้ผู้เรียนเกิดความขยาดกลัวในตัวโน้ตและบรรทัดทำเส้น ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในหลักการของดนตรีไปพร้อมๆกับการฝึกฝนเรียนรู้การเล่นดนตรีแบบไม่ต้องอ่านโน้ตก่อน เมื่อเล่นได้และเข้าใจดนตรีแล้ว จึงฝึกฝนเรียนรู้กับตัวโน้ตและบรรทัดทำเส้นในภายหลัง (สุขสันต์ ทองประสิทธิ์, 2552 : ออนไลน์)

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสาระการเรียนรู้ดนตรีของโรงเรียนสมิทธิพงษ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนได้เรียนดนตรีสากลในทุกระดับชั้น และได้เพิ่มเติมหลักสูตรดนตรีไทย (อังกฤษ) ให้กับนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยปีที่ 3 จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเล่นอังกะลุงของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยปีที่ 3 ในภาพรวมที่ผ่านมา (ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554) พบว่า นักเรียนมีความสามารถทางการแสดงออกและการบรรเลงอังกะลุงเป็นอย่างดี แต่ได้พบปัญหาด้านการอ่านโน้ตเพลงที่ใช้ในการบรรเลงอังกะลุงของนักเรียนกลุ่มหนึ่ง

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะเป็นครูผู้สอนดนตรี เล็งเห็นถึงความสำคัญและเห็นสมควรกับคำกล่าวของสุขสันต์ ทองประสิทธิ์ (2552) ข้างต้นที่ว่า “วิชาดนตรีของประเทศไทยในปัจจุบันควรปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เริ่มต้นเรียนรู้ฝึกฝนดนตรีให้กับเด็กด้วยการอ่านตัวโน้ต เปลี่ยนเป็นการเรียนรู้และทำความเข้าใจกับหลักการของดนตรีที่สามารถถ่ายทอดการเรียนรู้จากสิ่งอื่นได้โดยไม่ต้องใช้ตัวโน้ตและบรรทัดทำเส้น” ผู้วิจัยจึงสนใจและศึกษาหาวิธีในการแก้ปัญหาให้กับกลุ่มนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยปีที่ 3 ที่มีปัญหาด้านการอ่านตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุง โดยยึดกรอบแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา MI (Multiple intelligence) ของโฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard gardner) กับความสัมพันธ์ระหว่างปัญญาด้านดนตรี (Musical intelligence) ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily kinesthetic intelligence) และปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-spatial intelligence) ผลิตสื่อการเรียนการสอนดนตรีขึ้นใหม่ ด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ ตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุง เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านตัวโน้ตแก่นักเรียนกลุ่มนี้ให้ดนตรีมีส่วนช่วยเสริมสร้างสมาธิและสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียนที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อผลิตสื่อการเรียนการสอนดนตรี ด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตโดยใช้เครื่องดนตรีอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาผลการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตโดยใช้เครื่องดนตรีอังกฤษในการพัฒนาผู้เรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านตัวโน้ต ของนักเรียนระดับชั้นปทุมวัยปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร

สมมติฐานการวิจัย

การใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านการอ่านตัวโน้ตของประชากรนักเรียนระดับชั้นปทุมวัยปีที่ 3 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขอบเขตการวิจัย

ขอบข่ายสาระ

การผลิตสื่อการเรียนการสอนดนตรี และผลการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตโดยใช้เครื่องดนตรีอังกฤษ เพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านตัวโน้ตของนักเรียนระดับชั้นปทุมวัยปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์ จากนักเรียนทั้งหมด 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 40 คน รวมจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 80 คน มีนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับ ไม่ผ่าน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 รวมทั้ง 2 ห้องเรียน จำนวนทั้งสิ้น 40 คน เป็นประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ขอบข่ายประชากร

นักเรียนระดับชั้นปทุมวัยปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์ ที่มีปัญหาด้านการอ่านตัวโน้ตและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับ ไม่ผ่าน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวนทั้งสิ้น 40 คน

ขอบข่ายสถานที่

แผนกปทุมวัย โรงเรียนสมิทธิพงษ์ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร

ขอบข่ายเวลา

ดำเนินการศึกษาวิจัย และทดลองใช้สื่อการเรียน

การสอนดนตรีกับประชากรที่ศึกษาในช่วงเปิดภาคฤดูร้อน ปีการศึกษา 2555 ตั้งแต่วันที่ 7 พฤษภาคม 2555 ถึง วันที่ 18 พฤษภาคม 2555 รวมทั้งสิ้น 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 1 คาบ (50 นาที) ใช้ระยะเวลาดำเนินการวิจัยทั้งสิ้น ตั้งแต่วันที่ 16 เมษายน 2555 ถึง วันที่ 25 พฤษภาคม 2555 รวม 6 สัปดาห์

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ผลิตสื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกฤษ เพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านตัวโน้ต ของนักเรียนระดับชั้นปทุมวัยปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร ตามขั้นตอนของการผลิตสื่อการเรียนการสอนที่ได้ศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง และนำสื่อการเรียนการสอนดนตรีที่ผ่านการวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ทดสอบประสิทธิภาพ (Try out) โดยใช้กลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นปทุมวัยปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์ ซึ่งมีใช้กลุ่มประชากรที่ศึกษาด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง คัดเลือกนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับ ผ่าน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 40 คน เปรียบเทียบระหว่างการเล่นอังกฤษโดยการอ่านโน้ตเพลงและใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต ก่อนที่จะนำสื่อการเรียนการสอนดนตรีนี้ ไปใช้กับกลุ่มประชากรที่ต้องการศึกษา คือ นักเรียนระดับชั้นปทุมวัยปีที่ 3 ที่มีปัญหาด้านการอ่านตัวโน้ตของสาระการเรียนรู้ดนตรี โดยคัดเลือกจากนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับ ไม่ผ่าน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 รวม 2 ห้องเรียน จำนวนทั้งสิ้น 40 คน เพื่อศึกษาผลการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกฤษเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ตัวโน้ต ของนักเรียนระดับชั้นปทุมวัยปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์

ประชากร

ผู้เรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านตัวโน้ตในการเล่นอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นปทุมวัยปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร รวม 2 ห้องเรียน จำนวนทั้งสิ้น 40 คน



วิธีการสุ่มตัวอย่าง

ผู้เรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุงของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์ จากนักเรียนทั้งหมด 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 40 คน รวมจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 80 คน คัดเลือกนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับ ไม่ผ่าน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 รวม 2 ห้องเรียน จำนวนทั้งสิ้น 40 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นปฐมวัยปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์ ซึ่งมีใช้กลุ่มประชากรที่ศึกษา ด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง คัดเลือกนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับ ผ่าน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวนทั้งสิ้น 40 คน

เครื่องมือการวิจัย

1. สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุง ใช้กับประชากรที่ต้องการศึกษาทั้งสิ้น 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 1 คาบ (50 นาที) รวม 10 คาบ เพื่อเปรียบเทียบการอ่านโน้ตเพลงระหว่างการใช้สัญลักษณ์ตัวโน้ตกับการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุง
2. แบบประเมินผลตามสภาพจริง (Rubrics) เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการบันทึกระดับคะแนนของผลการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรี ระหว่างรูปแบบสัญลักษณ์โน้ตกับการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุง

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือขึ้นที่ 1

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. วิเคราะห์ข้อมูลและศึกษาวิธีการผลิตสื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุง และการสร้างแบบประเมินผลตามสภาพจริง
3. ผู้วิจัยผลิตสื่อการเรียนการสอนดนตรีขึ้นเอง ด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุงที่สร้างขึ้นใหม่ด้วยการประยุกต์ใช้ภาพแทนสัญลักษณ์โน้ต โดยกำหนดภาพแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต ดังนี้ โน้ต โด (ด) ใช้ภาพเด็ก, โน้ต เร (ร) ใช้ภาพเรือ, โน้ต มี (ม) ใช้ภาพม้า, โน้ต ฟา (ฟ) ใช้ภาพฟัน,

โน้ต ซอล (ซ) ใช้ภาพโซ่, โน้ต ลา (ล) ใช้ภาพลิง, โน้ต ที (ท) ใช้ภาพทหาร อาจเป็นภาพนิ่ง (Pictures) หรือภาพเคลื่อนไหว (Power point / animation) โดยสามารถปรับเปลี่ยนภาพได้ตามความเหมาะสม หรือให้ผู้เรียนเป็นผู้เลือกภาพที่สนใจเพื่อใช้แทนสัญลักษณ์ของตัวโน้ต

4. ตรวจสอบความถูกต้องของสื่อการเรียนการสอนดนตรี เช่น ตรวจสอบโน้ตเพลง การใช้สัญลักษณ์ตัวโน้ต ตัวหยุด การแบ่งห้องเพลง ลักษณะภาพ ขนาดของภาพ ความเหมาะสมของภาพ เป็นต้น

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือขึ้นที่ 2

1. สร้างเครื่องมือวัดทักษะพิสัย โดยสร้างแบบประเมินผลตามสภาพจริง ให้สอดคล้องกับสื่อการเรียนการสอนดนตรี เพื่อใช้บันทึกผลการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรี ตามขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวัดทักษะพิสัย ดังนี้

1.1 วางแผนการสร้างเครื่องมือ

- 1.1.1 ศึกษาหลักสูตรและวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชาที่สอน ศึกษาธรรมชาติของงานที่ไปปฏิบัติ
- 1.1.2 วิเคราะห์คุณลักษณะของพฤติกรรมที่ต้องการวัด

- 1.1.3 กำหนดน้ำหนักความสำคัญของคุณลักษณะที่วัด

1.2 ดำเนินการสร้างเครื่องมือ

- 1.2.1 กำหนดวิธีการวัดคุณลักษณะด้านทักษะ
- 1.2.2 กำหนดเครื่องวัดคุณลักษณะด้านทักษะ
- 1.2.3 กำหนดเนื้อหาที่ปรากฏในเครื่องมือ
- 1.2.4 กำหนดวิธีการตรวจให้คะแนน

1.3 ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

- 1.3.1 แบบประเมินผลการเรียนการสอนดนตรีเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ประสิทธิภาพและคุณภาพของเครื่องมือ เพื่อหาค่า IOC

1.3.2 นำเครื่องมือไปทดลองใช้

1.3.3 วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. วิเคราะห์ข้อมูลและศึกษาวิธีการผลิตสื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุง และการสร้างแบบประเมินผลตามสภาพจริง

3. ศึกษาการวิจัยในรูปแบบการศึกษากลุ่มเดียวที่มีการวัดหลังการทดลอง (One-group posttest-only design) โดยศึกษาจากประชากรเพียงกลุ่มเดียวไม่มีกลุ่มควบคุม เมื่อให้สิ่งทดลองกับกลุ่มประชากรแล้วมีการวัดหรือสังเกต ตัวแปรตามภายหลังการทดลอง

4. ผลิตสื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุง ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างก่อนใช้กับประชากรที่ต้องการศึกษา

5. ใช้แบบประเมินผลตามสภาพจริงในการบันทึกผลการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีและการวัดผลสัมฤทธิ์ โดยนำระดับคะแนนของการทดสอบการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีมาหาค่าร้อยละและเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดโดยใช้การทดสอบค่าที

6. ข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลเชิงปริมาณมีแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต วัดผลสัมฤทธิ์ของประชากร เพื่อเปรียบเทียบความถูกต้องในการอ่านโน้ตเพลงระหว่างรูปแบบสัญลักษณ์โน้ตกับการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุงโดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมินผลตามสภาพจริง

7. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเป็นรายบุคคล และบันทึกผลการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุงลงในแบบประเมินผลตามสภาพจริง เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีรูปแบบใหม่ว่าสามารถทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมหรือไม่

8. ทำซ้ำ เพื่อตรวจสอบและยืนยันผลที่ได้จากการทดลองว่ายังคงได้ผลเช่นเดิมหรือไม่

ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

1. วิเคราะห์ปัญหา ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และศึกษาวิธีการสร้างสื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุง เดือนสิงหาคม 2554

2. ผลิตสื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดง

แทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุง และแบบประเมินผลการเรียนการสอนดนตรี เดือนพฤศจิกายน 2554 และตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เดือนมีนาคม 2555

3. ดำเนินการศึกษาวิจัย และทดลองใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีกับกลุ่มตัวอย่าง ก่อนนำสื่อการเรียนการสอนดนตรีไปใช้กับประชากรในช่วงเปิดภาคฤดูร้อน ปีการศึกษา 2555 ตั้งแต่วันที่ 7 พฤษภาคม 2555 ถึง วันที่ 18 พฤษภาคม 2555 รวมทั้งสิ้น 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 1 คาบ (50 นาที) ใช้ระยะเวลาวิจัยทั้งสิ้น ตั้งแต่วันที่ 16 เมษายน 2555 ถึง วันที่ 25 พฤษภาคม 2555 รวม 6 สัปดาห์

4. รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สรุป อภิปรายผลการวิจัย ตั้งแต่เดือน มิถุนายน 2555 เป็นต้นไป

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยมีดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหาในการผลิตสื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต และแบบประเมินผลการเรียนการสอนดนตรี การวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน แสดงผลว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง ของสื่อการเรียนการสอนดนตรีกับวัตถุประสงค์เนื้อหาในแต่ละกรอบ และแบบประเมินผลการเรียนการสอนดนตรี ดัชนีความสอดคล้องที่ได้ มีค่าเท่ากับ 1.00 ดังตารางในภาคผนวก ค ถือว่ากรอบเนื้อหาทุกกรอบมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

2. ผลวิเคราะห์การใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุง เพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านตัวโน้ต ของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร ผลวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆด้วยหลักการทางสถิติซึ่งแบ่งผลการวิเคราะห์เป็นรายชื่อ ดังนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของเครื่องมือพบว่า การเล่นอังกะลุงโดยการอ่านโน้ตเพลงของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยปีที่ 3 จำนวน 40 คน ได้คะแนนเฉลี่ย 79.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.40 ส่วนหลังการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต



นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 82.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.72 แสดงว่าเครื่องมือมีประสิทธิภาพ การเล่นเกมโดยใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเล่นเกมโดยใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต

2.2 ผลการวิเคราะห์คุณภาพและประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนดนตรี นำสื่อการเรียนการสอนดนตรี ที่ผ่านการวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหา จากผู้เชี่ยวชาญไปทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่มโดยใช้กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์ ซึ่งมีใช้กลุ่มประชากรที่ศึกษาด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง คัดเลือกนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับ ผ่าน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 และให้นักเรียนทั้ง 40 คน เล่นเกมโดยใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต ก่อนที่จะนำสื่อการเรียนการสอนดนตรีไปใช้กับกลุ่มประชากรที่ต้องการศึกษา ใช้วิธีการทดสอบซ้ำ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงของสื่อการเรียนการสอนดนตรีโดยการนำเครื่องมือวิจัยแบบเดียวกันทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มเดียวกัน 2 ครั้ง ในช่วงเวลาที่กำหนด คือ การทดสอบสื่อครั้งที่ 1 กับ การทดสอบสื่อครั้งที่ 2 เว้นช่วงเวลาระหว่างการทดสอบ 7-10 วัน แล้วนำผลที่ได้จากการวัดทั้ง 2 ครั้ง มาหาค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดโดยใช้การทดสอบค่าที พบว่า ผลการทดสอบซ้ำจากการเล่นเกมโดยใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีของกลุ่มตัวอย่าง ครั้งที่ 1 ค่าเฉลี่ย 82.82 ครั้งที่ 2 ค่าเฉลี่ย 88.15 แสดงผลค่า t ได้ผล -12.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.75 ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา 0.80 สรุปได้ว่า สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตมีคุณภาพ มีประสิทธิภาพ และมีความน่าเชื่อถือสูง

2.3 ผลการนำสื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต ทดสอบกับประชากรที่ต้องการศึกษา ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร ที่มีปัญหาด้านการอ่านตัวโน้ต โดยคัดเลือกจากนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับ ไม่ผ่าน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 40 คน เล่นเกมโดยใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต ในภาคฤดูร้อน ปีการศึกษา

2555 เพื่อเปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 พบว่า ระดับคะแนนเฉลี่ยของประชากรในการเล่นองกะลุงโดยการอ่านโน้ตเพลงในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ได้ค่าเฉลี่ย 63.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.65 ส่วนหลังการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต ได้ค่าเฉลี่ย 72.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.81 วิเคราะห์โดยใช้การทดสอบค่าที ปรากฏค่า $t = -18.01$ แสดงว่าการเล่นองกะลุงโดยใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเล่นองกะลุงโดยการอ่านโน้ตเพลง ได้ผลเช่นเดียวกับการทดสอบประสิทธิภาพของกลุ่มตัวอย่าง

2.4 ผลการวิเคราะห์คุณภาพและประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีทดสอบซ้ำของประชากร ผลการนำสื่อการเรียนการสอนดนตรีที่ผ่านการวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญไปทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่มกับประชากรนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมิทธิพงษ์ โดยใช้วิธีการทดสอบซ้ำเพื่อตรวจสอบความเที่ยงของสื่อการเรียนการสอนดนตรี โดยการนำเครื่องมือวิจัยแบบเดียวกันทดสอบกับประชากรกลุ่มเดียวกัน 2 ครั้ง ในช่วงเวลาที่กำหนด คือ การทดสอบสื่อ ครั้งที่ 1 กับ การทดสอบสื่อครั้งที่ 2 เว้นช่วงเวลาระหว่างการทดสอบ 7-10 วัน แล้วนำผลที่ได้จากการวัดทั้ง 2 ครั้ง มาหาค่าร้อยละและเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดโดยใช้การทดสอบค่าที พบว่า ผลการทดสอบซ้ำจากการเล่นเกมโดยใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีของประชากร ครั้งที่ 1 ค่าเฉลี่ย 72.80 ครั้งที่ 2 ค่าเฉลี่ย 75.35 แสดงผลค่า t ได้ผล -6.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.55 ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา 0.79 สรุปได้ว่า สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นองกะลุง มีคุณภาพประสิทธิภาพ และมีความน่าเชื่อถือ

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยพบว่า การเล่นเกมโดยใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตของการทดสอบกับประชากร ทั้งสองครั้ง นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเล่นองกะลุงโดยการอ่านโน้ตเพลง แสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียน การสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ช่วยพัฒนาทักษะด้านการอ่านตัวโน้ตให้กับนักเรียน และสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้กับนักเรียนได้

การอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยมีสาระสำคัญนำมาอภิปรายผลดังนี้

ผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐานและวัตถุประสงค์เป็นอย่างดี ซึ่งการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุงตามกรอบแนวคิดของ โสวาร์ด การ์ดเนอร์ แสดงความสัมพันธ์และความสอดคล้องระหว่างแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญาในด้านดนตรี (Musical intelligence) ด้านร่างกาย, การเคลื่อนไหว (Bodily kinesthetic intelligence) และด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-spatial intelligence) ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการใช้ภาพในการสื่อความหมายโดยการผลิตสื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยการนำภาพ (ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ Visual-spatial intelligence) แสดงแทนการอ่านสัญลักษณ์โน้ต (ปัญญาด้านดนตรี Musical intelligence) ในการเล่นอังกะลุง (ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว Bodily kinesthetic intelligence) ซึ่งการเล่นอังกะลุงนั้นต้องใช้ผู้เล่นจำนวนมาก จึงมีส่วนช่วยในการพัฒนาปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal intelligence) ให้บังเกิดผลได้โดยการนำสื่อการเรียนการสอนดนตรีไปประยุกต์หรือปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนใหม่ การวิจัยครั้งนี้จึงมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านตัวโน้ตในการเล่นอังกะลุงของประชากร ได้พัฒนาทักษะด้านการอ่านตัวโน้ตของตนเองจากการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีที่ผู้วิจัยได้ผลิตขึ้น

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

ผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐานและวัตถุประสงค์เป็นอย่างดี โดยผลการทดสอบระดับคะแนนของประชากรที่ต้องการศึกษาในการเล่นอังกะลุงโดยการอ่านโน้ตเพลงในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ได้ค่าเฉลี่ย 63.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.65 ส่วนหลังการใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต ได้ค่าเฉลี่ย 72.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.81 วิเคราะห์โดยใช้การทดสอบค่าที ปรากฏค่า $t = -18.01$ สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในการเล่นอังกะลุงโดยใช้สื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต สูงกว่าการเล่นอังกะลุงโดยการอ่านโน้ตเพลงแสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียน การสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดง

แทนสัญลักษณ์ตัวโน้ต มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ช่วยพัฒนาทักษะด้านการอ่านตัวโน้ต สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้แก่ผู้เรียนได้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านตัวโน้ต ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งสามารถนำประโยชน์ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะในรายวิชาอื่นๆ และเป็นการเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนที่จะเลื่อนชั้นศึกษาต่อในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนการสอนแบบ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีเนื้อหาสาระที่ต้องใช้ทักษะด้านต่างๆมากขึ้น

2. การนำสื่อการเรียนการสอนดนตรีด้วยวิธีนำภาพแสดงแทนสัญลักษณ์ตัวโน้ตโดยใช้เครื่องดนตรีอังกะลุงนี้ไปใช้ จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีพัฒนาการด้านการอ่านตัวโน้ต เสริมสร้างสมาธิ และพัฒนาสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียนด้านต่างๆ ของหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความอนุเคราะห์และความช่วยเหลือจาก รองศาสตราจารย์ ดร.โกวิท ชันชศิริ รองศาสตราจารย์ ดร.มนัส วัฒนไชยยศ ประธานกรรมการสอบผู้ช่วยศาสตราจารย์ บรรจง ชลวิโรจน์ และ อาจารย์จิระพันธ์ อ่อนเถื่อน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รวมถึงอาจารย์ทุกท่านของภาควิชาดนตรี ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบ ปรับปรุง แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความถูกต้อง สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขอขอบคุณ ดร.ผ่องศรี เวสราวิช อาจารย์สวง ศรีผ่อง อาจารย์ถาวร ศรีผ่อง ผู้เชี่ยวชาญที่ให้คำแนะนำและตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของสื่อการเรียนการสอนดนตรี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านเป็นอย่างสูง

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2554). **ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ศูนย์พัฒนาหนังสือ.
ณรุทธ์ สุทนต์จิตต์. (2545). **แนวคิดสู่แนวปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- นิคม พวงรัตน์. (2551). **บทเรียนไฮเปอร์เท็กซ์**. ค้นเมื่อวันที่ 18 สิงหาคม 2554. จาก http://www.thaiedresearch.org/thaied/sites/all/modules/thaied/thaied-results.tpl.php?table=thaied_results&action=browse&cursor=313&skip=300&limit=30&mode=list&sort=id+asc&recordid=thaied_results%3Fid%3D315/
- ประดินันท์ อุปรมัย. (2552). **จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน**. ค้นเมื่อวันที่ 24 ตุลาคม 2554. จาก <http://jennisa-lesson4.blogspot.com/>
- สัจด์ อุทรานนท์. (2553). **การพัฒนาหลักสูตรตามแนวคิดของสัจด์ อุทรานนท์**. ค้นเมื่อวันที่ 17 สิงหาคม 2554. จาก <http://www.learners.in.th/blogs/posts/387892/>
- สุกรี เจริญสุข. (2551). **ความหมายของดนตรี**. ค้นเมื่อวันที่ 18 ธันวาคม 2553. จาก http://myteam-music.blogspot.com/2007/10/blog-post_20.html/
- สุลักษณ์ ทองประสิทธิ์. (2552). **แนวทางการแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนวิชาดนตรีสากลในประเทศไทย : วิฤตการณ์ที่มองไม่เห็น**. ค้นเมื่อวันที่ 17 สิงหาคม 2554. จาก <http://musiclearningrevise.blogspot.com/2009/10/httpboard.html>
- สุชุม เทียนสุข. (2546). **ดนตรีไทย การเรียนการสอนที่ไม่ควรลืม**. ค้นเมื่อวันที่ 18 ธันวาคม 2553. จาก <http://www.nkw.ac.th/course/www.school.net.th/library/create-web/10000/arts/10000-8903.html/>
- ศูนย์พัฒนาหนังสือกรมวิชาการ. (2544). **ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานคร. (2544).
- หลักสูตรแกนกลาง. (2551). **สมรรถนะของผู้เรียน**. ค้นเมื่อวันที่ 21 มกราคม 2555. จาก http://www.thai.school.in.th/_files/thaischool/01.pdf/
- เอกชัย กี่สุขพันธ์. (2553). **พหุปัญญา**. ค้นเมื่อวันที่ 18 ตุลาคม 2554. จาก http://www.sobkroo.com/detail_room_main3.php?nid=3018/
- เอ็ดการ์ เดล. (2552). **ความสำคัญของสื่อการสอน**. ค้นเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2553. จาก <http://portal.in.th/sareena-na/pages/nj/>
- เอ็ดการ์ เดล. (2553). **ทฤษฎีการรับรู้ของ เอ็ดการ์ เดล**. ค้นเมื่อวันที่ 24 ตุลาคม 2554. จาก <http://www.gotoknow.org/blogs/posts/42824/>
- Gordon, S. and Nicholas, (2005) **Memorising**. Learning and Teaching Mathematics at University.
- Howard G. (2002). **Frames of mind : the theory of multiple intelligences**. New York : BasicBooks.
- Jump, N. (1978). **Psychometric Theory**. 2nd. Ed., New York : McGraw Hill.
- Kearsley. (2011). **Landscape Architecture and Urban Design**. Retrieved 10 May 2011. From <http://annkearsley.com/content/>