

ผลของการใช้เครื่องมือสื่อสังคมยุทูป บูรณาการกับกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรี ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สุริยันต์ จันทิพย์*

วัดสาตรี ดิถียนต์**

Received : December 23, 2021

Revised : April 18, 2022

Accepted : May 30, 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยแบบผสมครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้เครื่องมือสื่อสังคมยุทูปบูรณาการกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โครงการการศึกษาพหุภาษาจำนวน 26 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่มโดยการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แบบวัดแรงจูงใจของนักเรียน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยุทูปต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียน และ 3) แบบประเมินทักษะการขับร้องประสานเสียงสำหรับนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า การบูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยุทูปส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนในระดับมาก โดยนักเรียนรู้สึกพอใจที่มีคนชื่นชมผลงานที่ตนเองลงมือทำผ่านสื่อสังคมยุทูป เนื่องจากลักษณะอันโดดเด่นของยุทูป คือการเป็นแพลตฟอร์มและสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้งานสามารถอัปโหลดวิดีโอขึ้นไปบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อเผยแพร่ให้แก่ผู้อื่นได้รับชมได้ โดยจุดเด่นของยุทูปคือ มีระบบการกดติดตาม มีช่องทางแสดงความคิดเห็น รวมไปถึงมีการกดเครื่องหมายชอบและเครื่องหมายไม่ชอบจาก

ผู้รับผิดชอบบทความ : สุริยันต์ จันทิพย์ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โครงการการศึกษาพหุภาษา
E-mail : suriyan.ja@ku.ac.th

* นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ผู้ใช้งานอื่นที่อยู่ภายในเครือข่าย ซึ่งลักษณะและระบบของยูทูปทั้งหมดนี้ได้กลายเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดการตระหนักรู้ในการฝึกฝนตนเองเพื่อให้ได้มีผลงานที่ดีก่อนนำไปเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้รับชมต่อไป ซึ่งผลจากการเก็บข้อมูลพบว่านักเรียนจำนวนมากเห็นด้วยว่ากิจกรรมที่บูรณาการยูทูปเข้าไปได้ช่วยให้พวกเขาเกิดการตระหนักในการฝึกฝนตนเองให้มีความสามารถทางดนตรีที่เพิ่มมากขึ้น รวมไปถึงเป็นการส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมที่มีแรงจูงใจภายใน เช่น ความสนใจ การกระตือรือร้น การเอาชนะอุปสรรคในการเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะการใฝ่รู้ ใฝ่เรียน กระตือรือร้น มีความสนใจที่จะฝึกฝนทักษะทางด้านดนตรี ซึ่งส่งผลต่อเนื่องให้พวกเขามีผลสัมฤทธิ์ทางด้านดนตรีที่ดีขึ้น

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยูทูป / แรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรี

The Effect of YouTube Integrated with Learning Activities to Enhance Motivation for the Music Class of Mathayomsuksa 3rd Students

Suriyan Janthip*

Watsatree Diteeyont**

Abstract

The purposes of this mixed methods research were to study the effect of YouTube that integrated with learning activities in order to enhance motivation for the music class. Participants were selected by using a cluster random sampling in which there were 26 third-year middle school students who were studying in the second semester in Kasetsart University Laboratory School in the multilingual program. Research tools were (1) the student motivation questionnaires, (2) lesson plan that contained learning music activities that integrated YouTube, and (3) student music skill evaluation forms.

The result showed that the activities that integrated YouTube had affected student learning motivation in the music class at the high level. Students, who were participants, were satisfied with the learning activities and they all agreed that features of YouTube that allowed other users to upload videos, follow the videos, and wrote comments were key factors that made them have realized and considered before publishing their own video clips online. In addition, most of the students agreed that learning activities motivated them and also increased their attention in practicing their music skills which led them to have a better music performance in the class.

Corresponding Author : Suriyan Janthip, Kasetsart University Laboratory school, multilingual program.

E-mail : suriyan.ja@ku.ac.th.

Keywords : Learning activities that integrated with YouTube / Motivation within the music class

* Master's degree students in Educational Communications and Technology, Kasetsart University

** Assistant Professor in Educational Communications and Technology, Kasetsart University

1. บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ดนตรีเป็นวิชาหนึ่งที่ตั้งอยู่ในหมวดสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 เพื่อใช้เป็นหลักสูตรภาคบังคับของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยถ้าจะต้องกล่าวถึงทักษะทางด้านดนตรี ทักษะหนึ่งที่ควรพัฒนาให้กับนักเรียนคือ ทักษะการขับร้อง เพราะเสียงขับร้องเป็นเสียงที่มีเอกลักษณ์ที่สุดในการบรรเลงดนตรีทุกชนิดในแต่ละบุคคลจะมีเสียงที่แตกต่างกันทั้งด้านน้ำเสียงและด้านคุณภาพเสียง อีกทั้งการขับร้องยังสามารถช่วยให้เกิดประโยชน์ทั้งกับร่างกายและจิตใจได้ (ปิ่นพิชญิต ปัญญาสังข์, 2550)

การที่ผู้เรียนจะสามารถมีความรู้ความเข้าใจมีทักษะในการปฏิบัติกิจกรรมทางดนตรี จนสามารถแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ได้นั้นจะต้องได้รับการฝึกฝน และพัฒนาทักษะทางดนตรีที่ถูกต้องเหมาะสมกับผู้เรียน (ณรุทธ์ สุทธิจิตต์, 2535) การฝึกฝนทักษะการปฏิบัติดนตรีของนักเรียนนั้นผู้วิจัยพบปัญหาคือ ในบางครั้งนักเรียนยังขาดแรงจูงใจในการฝึกฝนทักษะทางดนตรี ไม่มีความกระตือรือร้น ไม่มีจุดมุ่งหมายที่จะต้องฝึกฝนเป็นการฝึกปฏิบัติที่ต่างคนต่างฝึก เมื่อพบเจออุปสรรค มักจะถอยใจ ไม่พยายามที่จะคิดหรือฝึกทักษะต่อ ส่งผลให้ไม่เกิดทักษะภายในเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัดคือ จำนวน 1 คาบเรียนต่อ 1 สัปดาห์ ขาดการฝึกฝนทักษะให้ต่อเนื่องนอกเวลาเรียน เมื่อกลับมาเรียนอีกครั้งในคาบเรียนถัดไป จึงมีความจำเป็นที่จะต้องทบทวนทักษะเริ่มใหม่ทั้งหมดตั้งแต่แรกอยู่บ่อยครั้ง ส่งผลให้ทักษะในการปฏิบัติ

ทางดนตรีไม่ต่อเนื่อง และไม่เกิดการพัฒนา การที่จะเกิดทักษะทางด้านดนตรีได้นั้น ผู้ฝึกทักษะจะต้องฝึกอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน จึงมีความจำเป็นที่ต้องมีแรงจูงใจตลอดระยะเวลาของการฝึกฝนทักษะทางด้านดนตรี เพื่อการฝึกฝนที่ต่อเนื่อง และเกิดการพัฒนาทักษะทางด้านดนตรีต่อไป

แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบในกระบวนการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้นและมีความสนใจในเนื้อหาที่ตนเองกำลังเรียน รวมไปถึงการพัฒนาการเรียนไปสู่เป้าหมายที่ผู้สอนได้วางไว้ วัชรภา ชันลำอาจ (2543) ได้สรุปเกี่ยวกับบรรยากาศการเรียนรู้ทางจิตวิทยาที่มีต่อแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทฤษฎีสำหรับนักเรียน พบว่า นักเรียนที่เรียนในบรรยากาศการเรียนรู้ทางจิตวิทยา มีคะแนนเฉลี่ยแรงจูงใจสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามปกติ ภายหลังการเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเรียกว่าแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มีด้วยกัน 2 ทิศทาง คือ ทิศทางแสวงหาความสำเร็จ และทิศทางหลีกเลี่ยงความล้มเหลว ดังนั้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของบุคคลจึงพิจารณาจากแรงจูงใจทั้งสองทิศทางนี้ คือ คนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะมีความต้องการที่จะประสบความสำเร็จสูงกว่าความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงความล้มเหลว ส่วนคนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ จะมีความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงความล้มเหลวสูงกว่าความต้องการที่จะประสบความสำเร็จ ซึ่ง สุกิจ ทวีศักดิ์ (2555) กล่าวว่า แรงจูงใจคือสภาพที่แฝงอยู่ภายในตัวบุคคลจนกว่าบุคคลนั้นจะได้รับการกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อมรอบข้างทำให้เกิดความคาดหวังขึ้นมา ความคาดหวังนี้จะเป็น

ตัวกระตุ้นให้บุคคลนั้นทำงานตามเป้าหมาย และการเปลี่ยนแปลงความคาดหวังถึงความสำเร็จ จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของแรงจูงใจ ลักษณะของงานที่เหมาะสมกับคนที่ต้องการที่จะประสบความสำเร็จ จะชอบทำงานที่มีความยากง่ายระดับปานกลาง หรือมีโอกาสที่จะประสบความสำเร็จได้หากใช้ความพยายามและความสามารถที่มากพอ เพราะงานที่มีความยากง่ายระดับปานกลางเป็นงานที่ล่อใจและท้าทายความสามารถ ซึ่งงานที่มีความง่ายมากทำให้บุคคลนั้นรู้สึกว่างงานนั้นไม่จำเป็นต้องใช้ความพยายาม และงานที่มีความยากมากทำให้บุคคลนั้นรู้สึกว่ามีโอกาสที่จะทำให้สำเร็จน้อยมากหรือไม่มีเลย ดังนั้น งานที่มีระดับความง่ายมากหรือยากมากจึงเป็นงานที่ไม่ท้าทายและล่อใจสำหรับคนกลุ่มนี้ ส่วนคนที่หลีกเลี่ยงความล้มเหลวจะมีความพึงพอใจทำงานที่มีความยากมากเกินไปหรือง่ายมากเกินไป เพราะงานที่มีความง่ายมากจะทำให้บุคคลกลุ่มนี้มีความเชื่อว่าจะสามารถทำให้สำเร็จได้ง่ายและจะไม่ทำให้ประสบความสำเร็จล้มเหลว ส่วนงานที่ยากมากทำให้บุคคลกลุ่มนี้เชื่อว่าเมื่อทำงานไม่สำเร็จหรือล้มเหลวก็จะมีใครตำหนิ เพราะทุกคนรู้ว่างานนี้เป็นงานที่ยากมาก แต่ในกรณีที่งานมีความยากง่ายระดับปานกลาง และมีโอกาสทำให้สำเร็จได้เมื่อใช้ความพยายามและความสามารถที่มากพอ งานเช่นนี้จะไปกระตุ้นความกลัวความล้มเหลวของบุคคลกลุ่มนี้ ทำให้บุคคลกลุ่มนี้มีความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงความล้มเหลวที่อาจเกิดกับงานนั้น ฉะนั้น การออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับการกระตุ้นการเกิดแรงจูงใจดังกล่าว ควรเป็นกิจกรรมที่มีความยากง่ายระดับปานกลาง

การออกแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ปัจจุบันได้รับความนิยมคือ

การประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน เป็นการนำแหล่งข้อมูล ภาพ เสียง และปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในเครือข่ายสังคมมาเป็นสื่อ เครื่องมือในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน คเชนทร์ กองพิลา (2558) ได้เสนอแนะองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของสื่อสังคมออนไลน์ คือ เทคโนโลยีเป็นการจัดสภาพแวดล้อม การเรียนรู้หรือสิ่งอำนวยความสะดวกโดยอาศัยเทคโนโลยีเครือข่ายในรูปแบบของสื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อกลางการติดต่อสื่อสาร เพื่อเพิ่มศักยภาพในการสื่อสารในลักษณะของการโต้ตอบ เช่น ยูทูบ (YouTube)

ยูทูบเป็นแพลตฟอร์มวิดีโอคอนเทนต์ที่หลายคนต้องนึกถึง ยูทูบถูกใช้เป็นช่องทางสำหรับค้นหาเนื้อหาที่ตนเองสนใจ หรือแบ่งปันภาพวิดีโอให้ผู้อื่นได้ดู ในยุคที่วิดีโอคอนเทนต์สามารถหาดูได้จากทุกที่ โดยไม่จำเป็นต้องนั่งอยู่หน้าโทรทัศน์ที่บ้าน นอกจากโซเชียลมีเดียประเภทต่าง ๆ อย่าง Facebook, Instagram และ Twitter แล้ว ยูทูบเป็นอีกหนึ่งแพลตฟอร์มที่กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของทุกคน เพราะไม่ว่าจะใช้โซเชียลแพลตฟอร์มไหนก็มักจะมียูทูบที่ถูกแชร์จากยูทูบอยู่มากมาย จากข้อมูลสถิติที่น่าสนใจของยูทูบ ในปี 2019 จากผู้ใช้งาน 1,900 ล้านคนที่ใช้งานอย่างน้อย 1 ครั้งใน 1 เดือน และจากผู้ใช้งาน 30 กว่าล้านคนที่ใช้งานอย่างน้อย 1 ครั้งใน 1 วัน พบว่า ผู้ใช้จะดูวิดีโอบนยูทูบเฉลี่ย 40 นาที/ครั้ง และมีแนวโน้มว่าจะเพิ่มขึ้น 50% ในทุก ๆ ปี ผู้ใช้มีการดูวิดีโอกว่า 5,000 ล้านครั้ง/วัน โดยเป็นการใช้งานผ่านมือถือ 500 ล้านครั้ง/วัน และทุก 1 นาที จะมีคอนเทนต์วิดีโอถูกอัปโหลดลงบนยูทูบรวมกันถึง 300 ชั่วโมง (Omnicores, 2019) นอกจากนี้ยูทูบยังมีลักษณะเป็นสื่อสังคมสำหรับผู้บริโภคคลิป

มีการอัปโหลด มีการกดติดตาม มีการรับชม มีการแสดงความคิดเห็น การให้เรตติ้ง และการอยู่ร่วมกันอย่างสุขภาพ (YouTube, 2020)

จะเห็นได้ว่ายูทูปเป็นแพลตฟอร์มวิดีโอคอนเทนต์ที่หลายคนมักจะใช้ในชีวิตประจำวัน ปัจจุบันคนไทยเข้าชมยูทูปเพิ่มขึ้น 20% และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นในทุก ๆ ปี ไม่ว่าจะเป็นการดูวิดีโอตลกและขำขัน วิดีโอการออกกำลังกาย วิดีโอเกี่ยวกับการเงิน วิดีโอการซ่อมแซมและตกแต่งบ้าน และค้นหาวิดีโอความรู้ใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ และการเรียนรู้ในเรื่องที่สนใจ (Pike, 2020) ปัจจุบันมีคนไทยจำนวนหนึ่งที่มีการใช้ยูทูปในการแนะนำตัวเอง แสดงความสามารถในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการร้องเพลง เล่นดนตรี เต้นรำ หรือแม้แต่การทำอาหาร เพื่อเป็นช่องทางหนึ่งในการประชาสัมพันธ์และเป็นช่องทางรับฟังความคิดเห็น ซึ่งยูทูปสามารถเปลี่ยนให้คนที่ไม่มีใครรู้จักมาก่อน กลายเป็นที่รู้จักขึ้นมาได้ ส่งผลให้มีผู้คนรับชมผลงาน มีผู้คนรู้จักและหากเกิดความประทับใจในผลงานที่อัปโหลดลงในยูทูป จะนำไปสู่การมียอดการเข้าชม การกดถูกใจ และมีผู้คนกดติดตามได้ในที่สุด เพื่อเป็นแรงจูงใจในการนำเสนอผลงานดี ๆ ผ่านยูทูป จากประโยชน์และความสำคัญของยูทูปที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้สื่อสังคมยูทูปที่เป็นแพลตฟอร์มวิดีโอคอนเทนต์ที่หลายคนให้ความสนใจ และมีผู้ชมเป็นจำนวนมากเป็นเครื่องมือในการวิจัยเพื่อใช้ในการนำเสนอผลงานทางด้านดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จากปัญหาการขาดแรงจูงใจในการฝึกฝนทักษะทางดนตรีดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจศึกษาผลของการใช้เครื่องมือสื่อสังคมยูทูปบูรณาการกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสนใจศึกษานั้น เป็นการ

สอนแบบบูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยูทูปต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียน โดยมีการนำเสนอผลงานด้านดนตรีที่เป็นผลจากการคิดค้นสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือสื่อสารอย่างยูทูป ผู้ศึกษาเลือกสร้างแรงจูงใจภายใน เช่น ความสนใจ การกระตือรือร้น การเอาชนะอุปสรรคในการเรียน ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อม ความภาคภูมิใจจากการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน การมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบ (วัชรภาณลำอาวงศ์, 2543) ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนนั้น ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน กระตือรือร้น มีความสนใจจะฝึกทักษะทางด้านดนตรี และมีผลสัมฤทธิ์ทางทักษะทางด้านดนตรีที่ดีขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการใช้เครื่องมือสื่อสังคมยูทูปบูรณาการกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. ระเบียบวิธีวิจัย

2.1 วิธีการวิจัย

ผู้วิจัยใช้การวิจัยแบบผสม (mixed methods research) เชิงอธิบายเป็นลำดับ (explanatory sequential design) ระหว่างวิธีเชิงปริมาณและวิธีเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณถึงระดับแรงจูงใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยแบบวัดแรงจูงใจมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) และเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยศึกษาแรงจูงใจของนักเรียนด้วยการให้นักเรียนเขียนบรรยายถึงการเรียนวิชาดนตรี เพื่อใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนข้อมูลเชิงปริมาณให้มีความน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา มีดังนี้

ก. แบบวัดแรงจูงใจ มีลักษณะเป็นแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย ชื่อ นามสกุล ห้องเรียน และเลขที่ ซึ่งเป็นแบบเขียนตอบ

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นถึงพฤติกรรมกรรมการเรียนที่แสดงถึงระดับแรงจูงใจของนักเรียน ข้อคำถามในส่วนนี้ผู้วิจัยดำเนินการสร้างด้วยตนเอง จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีการพัฒนาข้อคำถามให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยมากขึ้น โดยปรับจากแบบวัดแรงจูงใจของ สุกิจ ทวีศักดิ์ (2555) เพื่อสร้างข้อคำถามตามโครงสร้างของตัวแปรที่ต้องการวัด ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมในการเรียน ซึ่งมีนิยามเชิงปฏิบัติการดังนี้

- 1) ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จ หมายถึง ระดับการรับรู้ของนักเรียนถึงความสามารถของตนเองและเหตุผลในการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งการรับรู้นี้เป็นตัวกำหนดเป้าหมายและพฤติกรรมเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จ
- 2) ความต้องการหลีกเลี่ยงความล้มเหลว หมายถึง ระดับการรับรู้ของนักเรียนถึงความสามารถของตนเองและโอกาสของความผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้นกับงานที่ยาก ซึ่งการรับรู้นี้ทำให้นักเรียนหาแนวทางป้องกันความผิดพลาดด้วยการเลือกงานหรือวิธีการที่เหมาะสมกับความสามารถของตนเอง และ
- 3) การบูรณาการยูทูปต่อแรงจูงใจ หมายถึง การใช้เครื่องมือสื่อสังคมยูทูปผสมผสานในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนดนตรีของนักเรียน

แบบวัดแรงจูงใจมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) จากข้อคำถาม โดยแบ่งช่วงคะแนนตามความมากน้อยของระดับความคิดเห็นถึงพฤติกรรมกรรมการเรียนที่แสดงถึงระดับแรงจูงใจของผู้ตอบในแต่ละข้อความนั้น ๆ คือ ปฏิบัติมากที่สุด 5 4 3 2 1 ปฏิบัติน้อยที่สุด ซึ่งใช้วิธีการให้คะแนนรายข้อตามความมากน้อยของการแสดงพฤติกรรมของผู้ตอบในแต่ละข้อความนั้น ๆ และนำคะแนนที่ได้รับจากการทดสอบมาแปลผล ดังนั้นผู้ที่ให้คะแนนจากแบบสอบถามมากที่สุด ถือว่าข้อความนั้นแสดงพฤติกรรมมากที่สุด และผู้ที่ให้คะแนนแบบสอบถามในระดับน้อยที่สุด ถือว่าข้อความนั้นแสดงพฤติกรรมน้อยที่สุด หลังจากนั้นนำค่าเฉลี่ยของข้อคำถามแต่ละข้อไปหาค่าเฉลี่ยรวมโดยการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ย ตามเกณฑ์ดังนี้

- 4.50 - 5.00 หมายถึง แสดงพฤติกรรมมากที่สุด
- 3.50 - 4.49 หมายถึง แสดงพฤติกรรมมาก
- 2.50 - 3.49 หมายถึง แสดงพฤติกรรมปานกลาง
- 1.50 - 2.49 หมายถึง แสดงพฤติกรรมน้อย
- 1.00 - 1.49 หมายถึง แสดงพฤติกรรมน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อมูลความคิดเห็นโดยให้นักเรียนเขียนบรรยายถึงการเรียนวิชาดนตรี เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพและเป็นข้อมูลสนับสนุนข้อมูลเชิงปริมาณให้มีความน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น โดยตอบคำถามในประเด็นดังนี้

- 1) แรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยูทูปเป็นอย่างไร
- 2) กิจกรรมการเรียนการสอนส่งผลอย่างไรต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรี และ
- 3) ยูทูปส่งผลอย่างไรต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรี

ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 5 ท่าน ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดแรงจูงใจกับวัตถุประสงค์ IOC (Index of item Objective Congruence) ผลการประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามในแบบวัดแรงจูงใจ คือ มีความสอดคล้อง จากนั้นทำการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา

(α - Coefficient) ของครอนบัค โดยโปรแกรม SPSS ผลปรากฏว่า แบบวัดแรงจูงใจมีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น 0.951

ข. แผนการจัดการเรียนรู้ ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยุทูปต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 คาบ คาบละ 50 นาที ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้มีรายละเอียดแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การเรียนรู้	วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนการสอน	สรุปกิจกรรม
1. การขับร้อง (1 คาบเรียน เวลา 50 นาที)	เพื่อให้นักเรียนเข้าใจวิธีการร้องเพลงและสามารถเขียนอธิบายลักษณะการขับร้องได้	1) ผู้สอนแนะนำจุดประสงค์การเรียนรู้ ประกอบด้วย เทคนิคและการแสดงออกในการขับร้องการขับร้องประสานเสียง และการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดนตรี (10 นาที) 2) ผู้สอนให้ความรู้เรื่องวิธีการขับร้อง การออกเสียงให้ตรงตามโน้ต การแบ่งวรรคหายใจ และรูปแบบของการขับร้องจากยูทูป (25 นาที) 3) นักเรียนทำใบงานเรื่องการขับร้อง (10 นาที)	ผู้สอนแจก QR Code แหล่งการเรียนรู้เสริมและสรุปวิธีการร้องเพลงและประเภทของการร้องเพลง (5 นาที)
2. การขับร้อง ประสานเสียง (2 คาบเรียน คาบละ 50 นาที)	1) เพื่อให้นักเรียนบอกลักษณะการขับร้องประสานเสียงได้ 2) เพื่อให้นักเรียนสามารถขับร้องเพลงประสานเสียงได้	1) ผู้สอนอธิบายลักษณะของการขับร้องประสานเสียง พร้อมยกตัวอย่างการขับร้องจากยูทูปให้นักเรียนเข้าใจและถามตอบกับนักเรียน (5 นาที) 2) ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ในกลุ่มประกอบด้วยนักเรียนชายและหญิง แล้วให้นักเรียนฝึกออกเสียงตามบันไดเสียงและให้คำแนะนำ (10 นาที) 3) ให้นักเรียนฝึกขับร้องประสานเสียง โดยเลือกใช้เพลงแบบ Round และ Cannon (20 นาที)	ผู้สอนแจก QR Code แหล่งการเรียนรู้เสริมและสรุปวิธีการร้องเพลงเรื่องการขับร้องประสานเสียง และแนะนำให้นักเรียนฝึกซ้อมร่วมกันนอกเวลา เพื่อให้เกิดทักษะและเกิดความแม่นยำในการขับร้องประสานเสียง (5 นาที)

ตารางที่ 1 (ต่อ)

การเรียนรู้	วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนการสอน	สรุปกิจกรรม
		4) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึกซ้อมการขับร้องประสานเสียงในรูปแบบต่าง ๆ โดยให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันฝึกซ้อม เพื่อให้ได้เป้าหมายเดียวกัน (5 นาที) 5) แต่ละกลุ่มเข้าพบผู้สอน รับคำแนะนำหรือคำชมเชยเพื่อให้นักเรียนได้ปรับปรุงและพัฒนาการขับร้องประสานเสียง (5 นาที)	
3. ทดสอบการขับร้องประสานเสียง (1 คาบเรียน เวลา 50 นาที)	เพื่อให้นักเรียนสามารถขับร้องเพลงประสานเสียงได้	1) ผู้สอนให้นักเรียนวอร์มเสียงตามบันไดเสียง และให้คำแนะนำเพิ่มเติมสำหรับการออกเสียงให้ตรงตามระดับเสียง (5 นาที) 2) ผู้สอนให้นักเรียนฝึกทบทวนการขับร้องประสานเสียงเพลง Round และ Cannon ที่ได้ฝึกไปคาบเรียนก่อนหน้า (20 นาที) 3) แต่ละกลุ่มเข้าพบผู้สอนเพื่อทดสอบการขับร้องประสานเสียงและรับคำแนะนำเพื่อพัฒนาการขับร้องประสานเสียงต่อไป (15 นาที)	ผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเตรียมเลือกเพลงตามความสนใจของกลุ่มตนเอง และศึกษาเทคนิคต่าง ๆ จาก QR Code เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เพลงขับร้องประสานเสียงในคาบเรียนถัดไป (10 นาที)
4. สื่อสังคมยูทูบและแนวคิดในการเรียบเรียงเพลงขับร้องประสานเสียง (1 คาบเรียน เวลา 50 นาที)	1) เพื่อให้นักเรียนอธิบายการใช้สื่อสังคมยูทูบได้ 2) เพื่อให้นักเรียนสามารถนำเสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์เพลงขับร้องเพลงประสานเสียงได้	1) ผู้สอนให้ความรู้พร้อมกับแลกเปลี่ยนความรู้เรื่องสื่อสังคมยูทูบและถามตอบแลกเปลี่ยนความรู้นักเรียนพร้อมกับข้อเสนอแนะ (5 นาที) 2) ผู้สอนชี้แจงการนำเสนอผลงานผ่านสื่อสังคมยูทูบ โดยนำเสนอผลงานจากการบันทึกวิดีโอการขับร้องประสานเสียงที่นักเรียนร่วมกันสร้างสรรค์ขึ้นโดยกลุ่มของนักเรียนเอง และอัปโหลดวิดีโอที่สมบูรณ์แล้วในสื่อสังคมยูทูบ (10 นาที)	ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะในการลงมือปฏิบัติจริงในการขับร้องประสานเสียงเพื่อเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติในคาบเรียนถัดไป (5 นาที)

ตารางที่ 1 (ต่อ)

การเรียนรู้	วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนการสอน	สรุปกิจกรรม
		3) ให้นักเรียนเลือกเพลงตามความสนใจของกลุ่มตนเอง เพื่อนำมาเรียบเรียงเป็นเพลงขับร้องประสานเสียง และศึกษาเทคนิคต่าง ๆ จาก QR Code เพิ่มเติม (10 นาที) 4) ให้นักเรียนช่วยกันเสนอแนวคิดในการนำเพลงที่กลุ่มเลือกมาเรียบเรียงใหม่ โดยมีเทคนิคการประสานเสียงแบบ Round และ Cannon (10 นาที) 5) ให้นักเรียนนำเสนอแนวคิดในการเรียบเรียงเพลงใหม่ โดยมีเทคนิคประสานเสียงแบบ Round และ Cannon จากนั้นผู้สอนให้คำแนะนำเพิ่มเติมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เพลงขับร้องประสานเสียง (10 นาที)	
5. สร้างสรรค์เพลงขับร้องประสานเสียง (1 คาบเรียน เวลา 50 นาที)	1) เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายการเลือกใช้เทคนิคการขับร้องประสานเสียงได้ 2) เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์เพลงขับร้องเพลงประสานเสียงได้	1) ผู้สอนให้แนวทางในการเรียบเรียงเพลงขับร้องประสานเสียงและตอบข้อซักถามร่วมพูดคุยถึงแนวทางก่อนการเริ่มลงมือปฏิบัติการสร้างสรรค์เพลงขับร้องประสานเสียง (5 นาที) 2) ให้นักเรียนนำเพลงที่เลือกมาช่วยกันเรียบเรียงใหม่ โดยมีเทคนิคการขับร้องประสานเสียงแบบ Round และ Cannon ประกอบอยู่ในบทเพลงส่วนใดก็ได้ตามที่นักเรียนได้ร่วมกันเสนอแนวคิดไว้ โดยมีผู้สอนให้คำแนะนำเพิ่มเติม (20 นาที) 3) ให้นักเรียนฝึกขับร้องและทดลองอัดคลิปวิดีโอการร้องเพลงประสานเสียงที่กลุ่มตนเองสร้างสรรค์ขึ้น (15 นาที)	ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะแนวทางในการฝึกซ้อมเพื่อความแม่นยำ และแนวทางในการบันทึกวิดีโอเพื่อเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติในคาบเรียนถัดไป (5 นาที)

ตารางที่ 1 (ต่อ)

การเรียนรู้	วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนการสอน	สรุปกิจกรรม
		4) ผู้สอนให้คำแนะนำกับนักเรียนเพิ่มเติมสำหรับการอัดวิดีโอคลิปการร้องเพลงประสานเสียงที่กลุ่มตนเองสร้างสรรค์ขึ้น (5 นาที)	
6. สร้างสรรค์เพลงขับร้องประสานเสียงและอัปโหลดวิดีโอ (1 คาบเรียน เวลา 50 นาที)	1) เพื่อให้ให้นักเรียนอธิบายวิธีการนำเสนอผลงานเพลงขับร้องประสานเสียงผ่านสื่อสังคมยูทูปได้ 2) เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถขับร้องเพลงประสานเสียงได้	1) ผู้สอนชี้แจงการนำเสนอผลงานผ่านสื่อสังคมยูทูป (5 นาที) 2) ให้นักเรียนเรียบเรียงเพลงให้เป็นที่พอใจของแต่ละกลุ่ม โดยมีเทคนิคประสานเสียงแบบ Round และ Cannon ประกอบอยู่ในบทเพลง และฝึกซ้อมให้เกิดความแม่นยำ มีคุณภาพ โดยผู้สอนให้คำแนะนำเพิ่มเติม (15 นาที) 3) ให้นักเรียนอัดวิดีโอคลิปการร้องเพลงประสานเสียงที่กลุ่มสร้างสรรค์ขึ้น และให้ผู้สอนตรวจสอบคุณภาพก่อนอัปโหลดวิดีโอ (20 นาที) 4) ให้นักเรียนอัปโหลดวิดีโอในยูทูปเพื่อนำเสนอผลงาน (5 นาที)	ผู้สอนสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การขับร้องบทเพลงประสานเสียง การนำเสนอผลงานเพลงขับร้องประสานเสียงผ่านสื่อสังคมยูทูป (5 นาที)
7. นำเสนอผลงานและวัดแรงจูงใจหลังเรียน (1 คาบเรียน เวลา 50 นาที)	1) เพื่อให้ให้นักเรียนบอกแนวคิดการใช้เทคนิคการขับร้องประสานเสียงได้ 2) เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถขับร้องเพลงประสานเสียงจากการสร้างสรรค์ได้	1) ผู้สอนให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเริ่มจากการนำเสนอแนวคิดการเลือกใช้เทคนิคการขับร้องประสานเสียงในบทเพลงที่กลุ่มสร้างสรรค์ขึ้น จากนั้นเปิดวิดีโอจากเครื่องมือสื่อสังคมยูทูปที่กลุ่มได้ร่วมกันสร้างสรรค์ และชมผลงานของตนเองร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน และผู้สอนให้กลุ่มที่เป็นผู้ชมกล่าวถึงความประทับใจหรือสิ่งที่ชอบในงานของกลุ่มที่นำเสนอ (40 นาที) 2) ผู้สอนกล่าวชมเชยทุกกลุ่มที่นำเสนอ และให้คำแนะนำในการทำงานครั้งต่อไป ถ้ามมี (5 นาที)	ผู้สอนสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนดนตรีของนักเรียน และให้นักเรียนทำแบบประเมินแรงจูงใจ (5 นาที)

จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยูทูปต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ย 4.84 อยู่ในระดับมากที่สุด

ค. แบบประเมินทักษะการขับร้องประสานเสียง

ประเมินทักษะทางด้านดนตรีทั้งหมด 5 ด้าน ดังนี้ 1.จังหวะ 2.ระดับเสียง 3.ความคมชัด 4.อารมณ์เพลง 5.เทคนิค โดยในแต่ละด้านประเมินด้วย Scoring Rubrics ในรูปแบบ Analytic Rubric กำหนดเกณฑ์ 4 ระดับ คือ

คะแนน 3 หมายถึง ดีมาก

คะแนน 2 หมายถึง ดี

คะแนน 1 หมายถึง พอใช้

คะแนน 0 หมายถึง ควรปรับปรุง

การประเมินทักษะการขับร้องประสานเสียงใช้เกณฑ์การประเมินแปลความหมายของคะแนนดังนี้

คะแนนร้อยละ 81 - 100 หมายถึง มากที่สุด

คะแนนร้อยละ 61 - 80 หมายถึง มาก

คะแนนร้อยละ 41 - 60 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนร้อยละ 21 - 40 หมายถึง น้อย

คะแนนร้อยละ 00 - 20 หมายถึง น้อยที่สุด

จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดประเมินตรวจสอบแบบประเมินทักษะการขับร้องประสานเสียง ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ย 4.74 อยู่ในระดับมากที่สุด

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล มีวิธีการดำเนินการดังนี้

1) นำหนังสือจากประธานโครงการปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โครงการการศึกษาพหุภาษา ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา เพื่อขออนุญาตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และขออนุญาตในการใช้สถานที่ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

2) จัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอน และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยูทูปต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3) จัดทำกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยูทูปต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวน 8 คาบ คาบละ 50 นาที โดยวิชาดนตรีจะเรียนจำนวน 1 คาบ/สัปดาห์ ดังนั้นจึงใช้ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมและเก็บข้อมูลเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์โดยประมาณ

4) นำแบบวัดแรงจูงใจที่ลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (check list) จำนวน 24 ข้อคำถามเพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ สำหรับให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นถึงพฤติกรรมเรียนที่แสดงถึงระดับแรงจูงใจของนักเรียน และเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพส่วนที่ให้นักเรียนเขียนบรรยายถึงการเรียนวิชาดนตรีกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 26 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) จากนักเรียนทั้งหมดจำนวน 106 คน

5) นำคะแนนจากแบบวัดแรงจูงใจ และ ข้อมูลจากการเขียนบรรยายถึงการเรียนวิชาดนตรี ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังการเข้าร่วมด้วย กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคม ยุทูปต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มาวิเคราะห์และสรุปผล

2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณของแบบสอบถาม ความคิดเห็นเรื่องแรงจูงใจ โดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าร้อยละ และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้านแรงจูงใจ จากความคิดเห็นของนักเรียนเพื่อสนับสนุนข้อมูล เชิงปริมาณให้มีความน่าเชื่อถือโดยใช้ coding

technique ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) โดยเน้นเนื้อหาที่สามารถตอบ วัตถุประสงค์ของการวิจัยได้อย่างถูกต้อง และใช้การ วิเคราะห์แบบอุปนัย (analytic induction) โดยการ ตีความหมายเพื่อสร้างข้อสรุปจากการแสดงความ คิดเห็นของนักเรียน โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การลดทอนข้อมูล การตรวจสอบข้อมูล และการ วิเคราะห์ข้อมูล

3. ผลการวิจัย

ผลการประเมินทักษะการขับร้องประสาน เสียงในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนที่เรียนด้วย กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคม ยุทูปต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินทักษะการขับร้องประสานเสียงกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคม ยุทูปต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ทักษะทางดนตรี	คะแนนมากที่สุด	คะแนนน้อยที่สุด	M	S.D.	แปลผล
การขับร้องประสานเสียง					
เทคนิค	3.0	2.0	2.62	0.49	มากที่สุด
จังหวะ	3.0	2.0	2.35	0.48	มาก
ระดับเสียง	3.0	2.0	2.27	0.45	มาก
ความคมชัด	3.0	2.0	2.19	0.40	มาก
อารมณ์เพลง	3.0	2.0	2.35	0.48	มาก
สรุปรวม	3.0	2.0	2.36	0.46	มาก

จากตารางที่ 2 ผู้วิจัยได้วัดประเมินทักษะการขับร้องประสานเสียงของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยุทูปต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยได้วัดทักษะทั้งหมด 5 ด้าน ประกอบด้วย เทคนิคการขับร้องประสานเสียง จังหวะ ระดับเสียง ความคมชัด และอารมณ์เพลง ด้วย Scoring Rubrics ในรูปแบบ Analytic Rubric กำหนดเกณฑ์ 4 ระดับ และใช้เกณฑ์การประเมินแปลผลคะแนน 5 ระดับ พบว่า นักเรียนมีทักษะการขับร้องประสานเสียง โดยเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 2.36 ระดับมาก ซึ่งทักษะที่ค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านเทคนิค มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.62

รองลงมาคือ ด้านจังหวะและอารมณ์เพลง ทั้งสองด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.35 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักเรียนสามารถเลือกใช้เทคนิคการขับร้องประสานเสียงได้ นักเรียนมีทักษะการขับร้องประสานเสียง สามารถร้องเพลงได้ตรงจังหวะ มีระดับเสียงที่ถูกต้อง มีความคมชัดในการร้องเพลง และสามารถถ่ายทอดอารมณ์เพลงได้

ผลการศึกษาแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยุทูปต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากข้อมูลเชิงปริมาณแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยุทูปต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำแนกเป็นรายชื่อ

(n=26)

รายการประเมิน	M	S.D.	แปลผล
ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จ			
1. นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรีที่ชัดเจน เพราะนักเรียนต้องการให้การเรียนรู้ของนักเรียนมีประสิทธิภาพ	3.38	4.86	ปานกลาง
2. นักเรียนมีความคาดหวังในการเรียนดนตรี เพราะนักเรียนต้องการทำผลงานออกมาให้ดี	3.54	4.81	มาก
3. การรวมกิจกรรมที่ครูจัดให้ เป็นวิธีอย่างหนึ่งที่เสริมสร้างประสบการณ์ให้นักเรียน	3.65	4.32	มาก
4. นักเรียนคิดว่าสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากการเรียนและการทำกิจกรรมที่ครูได้มอบหมายเป็นสิ่งที่ประโยชน์สำหรับนักเรียน	3.54	6.87	มาก
5. การให้กำลังใจและการกล่าวชื่นชมของครู สามารถช่วยพัฒนาผลการเรียนของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น	3.69	4.14	มาก
6. นักเรียนเชื่อว่า เมื่อนักเรียนทำตามคำแนะนำของครู นักเรียนมักมีแนวโน้มที่จะประสบผลสำเร็จ	3.65	6.30	มาก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

(n=26)

รายการประเมิน	M	S.D.	แปลผล
7. นักเรียนชอบการเรียนรู้ดนตรีที่ได้ลงมือปฏิบัติจริง	3.85	3.89	มาก
8. นักเรียนมีความตั้งใจแน่วแน่ เพื่อบรรลุเป้าหมายของการเรียนวิชาดนตรี	3.54	5.63	มาก
รวมความต้องการที่จะประสบความสำเร็จ	3.60	5.10	มาก
ความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงความล้มเหลว			
9. การปฏิบัติงานที่ไม่ง่ายหรือยากเกินไป ทำให้นักเรียนมั่นใจว่านักเรียนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างดีเยี่ยม	3.65	3.96	มาก
10. นักเรียนจะสามารถปฏิบัติเทคนิคทางด้านการขับร้องได้โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้และเลือกปฏิบัติด้วยวิธีที่เหมาะสมกับนักเรียน	3.12	5.02	ปานกลาง
11. นักเรียนเชื่อมั่นในตนเองว่าสามารถสร้างผลงานที่ดีได้ เมื่อนักเรียนใช้วิธีการเรียนดนตรีที่เหมาะสมกับนักเรียน	3.46	4.60	ปานกลาง
12. แม้งานที่ได้รับมอบหมายนั้นจะยาก นักเรียนจะพยายามทำงานอย่างเต็มที่	3.69	4.81	มาก
13. เมื่อนักเรียนมีโอกาสเลือกทำกิจกรรมการเรียนดนตรีที่นักเรียนสนใจ นักเรียนเชื่อว่านักเรียนสามารถผ่านปัญหาอุปสรรคที่เจอในการเรียนได้	3.50	4.43	มาก
14. เมื่อนักเรียนถูกตำหนิในการเรียนหรือการทำงานนักเรียนต้องพยายามปรับปรุงตนเองให้ดีขึ้น	3.77	4.55	มาก
15. เมื่อนักเรียนพบเจออุปสรรคในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย นักเรียนจะหาวิธีการใหม่ ๆ ที่เหมาะสมกับตนเองเพื่อทำงานให้สำเร็จ	3.42	4.97	ปานกลาง
16. เมื่อนักเรียนพบอุปสรรคในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย นักเรียนจะพยายามหาทางแก้ไข	3.85	4.38	มาก
รวมความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงความล้มเหลว	3.55	4.59	มาก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

(n=26)

รายการประเมิน	M	S.D.	แปลผล
การบูรณาการยุทธบต่อแรงจูงใจ			
17. นักเรียนรู้สึกพอใจทุกครั้ง ที่มีคนชื่นชมผลงานที่นักเรียนทำ	3.92	5.80	มาก
18. ถ้านักเรียนตั้งใจสร้างผลงานที่ดี นักเรียนอยากเผยแพร่ผลงานที่ดีให้ผู้อื่นได้รับชม	3.27	4.08	ปานกลาง
19. เมื่อมีคนรอตติดตามผลงานทางด้านการขับร้องของนักเรียน นักเรียนมักจะกระตือรือร้นในการทำผลงานให้ดีขึ้น	3.15	5.35	ปานกลาง
20. นักเรียนเห็นด้วยกับคำกล่าวที่ว่า สื่อสังคมยุทบมีผลต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรี	3.69	4.32	มาก
21. การนำเสนอผลงานทางด้านดนตรีให้ผู้อื่นได้รับชมจะช่วยให้ นักเรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกิจกรรมทางด้านดนตรี	3.65	4.76	มาก
22. เมื่อมีการนำเสนอผลงานดนตรี นักเรียนอยากให้งานออกมาดี และเป็นที่ประทับใจ	3.42	5.35	ปานกลาง
23. นักเรียนต้องการทำกิจกรรมทางด้านดนตรีให้ดีที่สุด เพื่อให้ครอบครัวและเพื่อน ๆ เห็นถึงความสามารถของนักเรียน	3.35	3.70	ปานกลาง
24. นักเรียนกระตือรือร้นที่จะพัฒนางานที่ได้รับมอบหมาย เมื่อรู้ว่ามีคนรอชมผลงาน	3.77	4.14	มาก
รวมการบูรณาการยุทธบต่อแรงจูงใจ	3.52	4.68	มาก
สรุปผลโดยรวม	3.56	4.79	มาก

จากตารางที่ 3 ผลการศึกษาแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยุทบต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนเห็นว่า ตนเองรู้สึกพอใจทุกครั้งที่มีคนชื่นชมผลงานที่ตนเองลงมือทำมากที่สุด (M = 3.92, S.D. = 5.80) เมื่อพิจารณาภาพรวมของระดับแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนพบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก (M = 3.56, S.D. = 4.79) แสดงให้เห็นว่านักเรียน

มีแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีมาก และเมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบย่อยในแบบวัดแรงจูงใจ ได้แก่ ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จ ความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงความล้มเหลว และการบูรณาการยุทธบต่อแรงจูงใจ พบว่าความต้องการที่จะประสบความสำเร็จมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (M = 3.60, S.D. = 5.10) รองลงมาคือ ความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงความล้มเหลว มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.55 และตามด้วยการบูรณาการยุทธบต่อแรงจูงใจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.52

จากการพิจารณาข้อความที่มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.54 ถึง 3.92 แสดงให้เห็นว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้แสดงความคิดเห็นถึงระดับแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรี อยู่ในระดับมาก ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีในระดับมาก

ผลการศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพจากการที่ผู้เรียนได้เขียนตอบคำถามในแบบสอบถามความคิดเห็น เรื่องแรงจูงใจ ที่มีลักษณะเป็นข้อคำถามเพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคม ยูทูบต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 26 คน โดยการเขียนตอบคำถามในประเด็นดังนี้ 1) ยูทูบส่งผลอย่างไรต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรี 2) แรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคม ยูทูบเป็นอย่างไร และ 3) กิจกรรมการเรียนการสอนส่งผลอย่างไรต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรี พบว่ามีรายละเอียดดังนี้

3.1 ผลของยูทูบที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรี จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่า มีนักเรียน 26 คน ได้เขียนแสดงความคิดเห็น โดยนักเรียนส่วนใหญ่อธิบายว่า ยูทูบส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนดนตรีของนักเรียน ทำให้นักเรียนต้องตั้งใจฝึกซ้อม การขับร้องประสานเสียงให้ดี เพื่อให้งานมีคุณภาพและเกิดความประทับใจสำหรับผู้รับชม และเนื่องจากยูทูบมีลักษณะเป็นสื่อสังคมสำหรับผู้บริโภค มีการอัปโหลด มีการกดติดตาม มีการรับชม มีการแสดงความคิดเห็น และมีการกดถูกใจ ล้วนเป็นสิ่งที่นักเรียนตระหนักถึงก่อนการเผยแพร่วิดีโอคลิปของตนเองผ่าน

ยูทูบโดยความคิดเห็นของนักเรียนแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1) ยูทูบทำให้นักเรียนตั้งใจฝึกซ้อมการขับร้องประสานเสียงมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนตั้งใจฝึกซ้อมการขับร้องประสานเสียงให้ดีกว่าการอัปโหลดวิดีโอขับร้องประสานเสียงของตนเองเพื่อนำเสนอผลงาน เพราะหลังจากการอัปโหลดวิดีโอในยูทูบซึ่งเป็นสื่อสาธารณะที่มีผู้ชมจำนวนมากแล้วนั้น จะมีผู้คนที่สามารถเข้ามารับชมได้มากมาย นักเรียนจึงต้องการทำผลงานให้มีคุณภาพและเกิดความประทับใจสำหรับผู้รับชม ซึ่งมีนักเรียนได้ให้ข้อมูลโดยการแสดงความคิดเห็นไว้จำนวน 8 คน จาก 26 คน (30.77%)

2) ลักษณะของยูทูบที่นักเรียนตระหนักถึงก่อนการเผยแพร่วิดีโอคลิป เนื่องจากยูทูบมีลักษณะเป็นสื่อสังคมสำหรับผู้บริโภค มีการอัปโหลด มีการกดติดตาม มีการรับชมจากผู้คนทั่วไป มีการแสดงความคิดเห็นทั้งดี และไม่ดี และมีการกดถูกใจ ล้วนเป็นลักษณะของยูทูบที่นักเรียนต้องคำนึงถึงก่อนการอัปโหลดวิดีโอคลิปของตนเองและส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนดนตรีของนักเรียนโดยนักเรียนเกิดพฤติกรรมการฝึกซ้อมและทำผลงานให้ออกมาดีเพื่อความประทับใจของผู้ชม ซึ่งมีนักเรียนที่ได้แสดงความคิดเห็นเป็นจำนวน 18 คน จาก 26 คน (69.23%)

3.2 แรงจูงใจก่อนและหลังเรียนวิชาดนตรี จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่า มีนักเรียน 21 คน จาก 26 คน (80.77%) ได้เขียนความคิดเห็นโดยส่วนใหญ่อธิบายว่า แรงจูงใจก่อนการเรียนดนตรีของนักเรียนนั้นมีเป้าหมายเพื่อเก็บคะแนน มีทั้งที่ยังไม่เคยร้องเพลงมาก่อนหรือความสามารถในการร้องเพลงน้อย ไม่มีประสบการณ์การขับร้อง

ประสานเสียง และเคย์ร้องเพลงและมีความสามารถในการร้องเพลงอยู่บ้างแต่ไม่มีประสบการณ์การขับร้องประสานเสียง หลังจากที่นักเรียนเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผ่านเครื่องมือสื่อสังคมยูทูบ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ต้องอัดวิดีโอคลิปขับร้องประสานเสียงผลงานของตนเองเพื่อนำเสนอผ่านยูทูบ นักเรียนมีพฤติกรรมแสดงออกถึงแรงจูงใจในการเรียนออกมา เช่น ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย หมั่นฝึกซ้อมเพื่อให้ผลงานทางด้านการขับร้องประสานเสียงออกมาดี ส่งผลให้มีความสามารถทางด้านการขับร้องประสานเสียงเพิ่มขึ้น สนใจดนตรีมากขึ้น และได้รับประสบการณ์ที่ดี

3.3 กิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรี จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่า มีนักเรียน 23 คน จาก 26 คน (88.46%) ได้เขียนความคิดเห็นโดยส่วนใหญ่อธิบายว่า กิจกรรมการเรียนการสอนที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยูทูบส่งผลให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมช่วยกันทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ ตั้งใจฝึกซ้อมเพื่อให้งานออกมาดี รู้สึกอยากพัฒนาตนเอง มีความกล้าแสดงออก ส่งผลให้มีทักษะด้านการขับร้อง ทักษะการฟังเพลง และสนใจดนตรีมากขึ้น โดยความคิดเห็นของนักเรียนแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1) กิจกรรมส่งผลให้นักเรียนตั้งใจฝึกซ้อมและทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ นักเรียนตั้งใจฝึกซ้อมเพื่อให้งานออกมาดี รู้สึกอยากพัฒนาตนเองทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ ซึ่งมีนักเรียนแสดงความคิดเห็นจำนวน 15 คน จาก 23 คน (65.22%)

2) กิจกรรมการเรียนการสอนที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยูทูบส่งผลให้นักเรียนเกิดทักษะด้านการขับร้อง สามารถออกแบบทำนองร้องประสานเสียงได้ นักเรียนมีทักษะการฟังที่เพิ่มขึ้นสามารถบอกเทคนิคต่าง ๆ ในเพลงที่ได้รับฟัง และเกิดความสนใจในดนตรีมากขึ้น ซึ่งมีนักเรียนที่แสดงความคิดเห็นจำนวน 8 คน จาก 23 คน (34.78%)

4. อภิปรายผล

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยูทูบต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมุ่งศึกษาแรงจูงใจของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยูทูบ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีอยู่ในระดับมาก เหตุที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากยูทูบมีลักษณะเป็นสื่อสังคมสำหรับผู้ใช้อินเทอร์เน็ต มีการอัปโหลดผลงานวิดีโอของตนเองเพื่อเผยแพร่ มีการกดติดตามเมื่อชื่นชอบในผลงาน มีการรับชมจากบุคคลทั่วไป มีการแสดงความคิดเห็น มีการให้เรตติ้งทั้งชอบและไม่ชอบ ล้วนเป็นลักษณะของยูทูบที่นักเรียนต้องคำนึงถึงก่อนการเผยแพร่วิดีโอคลิปของตนเอง จึงส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนโดยนักเรียนเกิดพฤติกรรมการฝึกซ้อมและทำผลงานออกมาให้มีคุณภาพ เพื่อความประทับใจของผู้ชม เพราะไม่ใช่มีแค่เพียงเพื่อนร่วมชั้นเรียนและอาจารย์ผู้สอนเท่านั้นที่สามารถรับชมผลงานของนักเรียนได้ แต่คือผู้ชมทั้งโลกที่สามารถรับชมผลงานของนักเรียนได้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับพิมพ์พร พุฒิสาร (2553) ได้กล่าวถึงลักษณะของยูทูบไว้ว่า เป็นพื้นที่สำหรับส่งเสียงสื่อสารเรื่องราวของตนไปสู่คนทั่วโลก สามารถนำเสนอผลงานทางด้านดนตรีของตนเองไปสู่คนอื่น ๆ ทั่วโลกได้

โดยลักษณะเหล่านี้ของยูทูปส่งผลให้นักเรียนคำนึงถึงการถูกวิจารณ์ผลงานของตนเองไปในทางที่ไม่ดี และมีความคาดหวังให้ผู้ชมได้เห็นผลงานที่ดีที่สุดของตัวเอง นักเรียนจึงเห็นความสำคัญของการฝึกซ้อมตามคำแนะนำของผู้สอนและเกิดความต้องการที่จะพัฒนาตนเองในการขับร้องประสานเสียง เพื่อแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของตนเอง ก่อนการอัปโหลดวิดีโอการขับร้องประสานเสียงของตนเองเพื่อนำเสนอผลงานผ่านสื่อสังคมยูทูป นอกจากการคำนึงถึงการถูกวิจารณ์ไปในทางที่ไม่ดีแล้ว นักเรียนยังมีความคาดหวังว่า หากผลงานการขับร้องประสานเสียงของตนเองออกมาดีที่สุดจะสามารถสร้างชื่อเสียงให้กับตนเองได้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ พัชรภรณ์ ไกรชุมพล (2556) เรื่อง “ทัศนคติและพฤติกรรมการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสร้างชื่อเสียงกรณีศึกษายูทูป (YouTube)” ซึ่งพบว่า คนส่วนใหญ่มีความคาดหวังต่อยูทูป ว่าสามารถเป็นเครื่องมือสื่อสารทั้งในสังคมไทยและต่างประเทศ ทำให้ตนเองเป็นที่รู้จัก ทั้งยังเอื้อต่อผลสำเร็จในด้านต่าง ๆ เช่น การสร้างชื่อเสียง ซึ่งเหมาะกับคนที่มีความต้องการที่จะประสบความสำเร็จสูงในการพัฒนาตนเอง คาดหวังว่ามีโอกาสที่จะประสบความสำเร็จได้หากใช้ความพยายามและความสามารถที่มากพอ และกระตุ้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ เพราะกระตุ้นความกลัวความล้มเหลวของบุคคลกลุ่มนี้ ทำให้มีความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงความล้มเหลวที่อาจจะเกิดกับงานนั้น ซึ่งมีความสอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของ Atkinson (Atkinson's Achievement Motivation Theory) ที่ สุกิจ ทวีศักดิ์ (2555) ได้อ้างถึงเอาไว้ว่า สิ่งที่จะสามารถกระตุ้นให้บุคคลกระทำการพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อมุ่งหวังผลสัมฤทธิ์นั้นขึ้นอยู่กับ

องค์ประกอบ 2 อย่าง คือ แนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จและแนวโน้มที่จะหลีกเลี่ยงความล้มเหลว

จากลักษณะของยูทูปที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียน จึงเกิดเป็นพฤติกรรมเรียนที่มีแรงจูงใจภายใน เช่น เมื่อนักเรียนพบเจออุปสรรคในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย นักเรียนจะหาวิธีการใหม่ ๆ เพื่อทำงานให้สำเร็จ มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหา มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนและการทำงานที่ได้รับมอบหมาย มีความเชื่อมั่นในตนเองว่าสามารถสร้างผลงานที่ดีได้ มีความตั้งใจในการทำผลงาน เพราะมีความต้องการให้ผลงานออกมาดีและเป็นที่ประทับใจ ซึ่งสอดคล้องกับ วัชรภา ขันลำอาจ (2543) ได้กล่าวถึงแรงจูงใจภายในมักจะประกอบด้วยพฤติกรรมที่มีความสนใจ การกระตือรือร้น การเอาชนะอุปสรรคในการเรียน ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อม ความภาคภูมิใจจากการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งาน การมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบ ซึ่งการเกิดแรงจูงใจนี้จะส่งผลให้นักเรียนใฝ่รู้ ใฝ่เรียน กระตือรือร้น มีความสนใจจะฝึกซ้อมทักษะทางด้านดนตรี และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีที่ดีขึ้น

5. สรุปผลการวิจัย

ผลการวัดประเมินทักษะการขับร้องประสานเสียงของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยูทูปต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีทักษะการขับร้องประสานเสียงโดยเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งทักษะที่ค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านเทคนิคร้องลงมาคือ ด้านจังหวะและอารมณ์เพลง แสดงให้

เห็นว่า นักเรียนสามารถเลือกใช้เทคนิคการขับร้องประสานเสียงได้ นักเรียนมีทักษะการขับร้องประสานเสียง สามารถร้องเพลงได้ตรงจังหวะ มีระดับเสียงที่ถูกต้อง มีความคมชัดในการร้องเพลง และสามารถถ่ายทอดอารมณ์เพลงได้

ผลการศึกษาแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนในการวิจัยครั้งนี้พบว่า นักเรียนรู้สึกพอใจทุกครั้งที่มีคนชื่นชมผลงานที่ตนเองลงมือทำมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.92 และผลการศึกษาระดับแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีในภาพรวมของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนดนตรีอยู่ในระดับมาก และเมื่อแยกพิจารณาค่าเฉลี่ยตามองค์ประกอบของแรงจูงใจพบว่าความต้องการที่จะประสบความสำเร็จมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($M = 3.60$) รองลงมาคือ ความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงความล้มเหลว ($M = 3.55$) และตามด้วยการบูรณาการผูกพันต่อแรงจูงใจ ($M = 3.52$)

และการศึกษาแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนในการวิจัยครั้งนี้ ยังมีข้อมูลเชิงคุณภาพที่สามารถสนับสนุนข้อมูลเชิงปริมาณให้มีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น โดยผลการวิจัยเชิงคุณภาพพบว่า ยูทูบมีลักษณะเป็นสื่อสังคมสำหรับผู้ใช้อินเทอร์เน็ต มีการอัปโหลด มีการกดติดตามเมื่อชื่นชอบในผลงาน มีการรับชมจากผู้คนทั่วไป มีการแสดงความคิดเห็นทั้งดี และไม่ดี และมีการกดเครื่องหมายชอบและเครื่องหมายไม่ชอบได้อีกด้วย

ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นลักษณะของยูทูบที่นักเรียนต้องคำนึงถึงก่อนการเผยแพร่วิดีโอคลิปของตนเองให้ผู้อื่นได้รับชม และส่งผลให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีโดยนักเรียนเกิดพฤติกรรม การเรียนที่มีแรงจูงใจภายใน เช่น การตั้งใจฝึกซ้อมบ่อยขึ้นและทำผลงานให้ออกมาดีเพื่อความประทับใจของผู้ชม รองลงมาคือ กิจกรรมการเรียนการสอนที่บูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยูทูบส่งผลต่อแรงจูงใจของนักเรียนจนเกิดพฤติกรรมการเรียนที่นักเรียนมีความตั้งใจฝึกซ้อมเพื่อให้งานออกมาดี รู้สึกอยากพัฒนาตนเอง ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ

จากการวิจัยในครั้งนี้ กล่าวโดยสรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้อันบูรณาการเครื่องมือสื่อสังคมยูทูบสามารถส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาดนตรีของนักเรียนได้ โดยนักเรียนมีแรงจูงใจระดับมากในการเรียนวิชาดนตรี จึงเกิดเป็นพฤติกรรมการเรียนที่นักเรียนมีแรงจูงใจภายใน เช่น ความสนใจในการเรียนวิชาดนตรี การกระตือรือร้น การเอาชนะอุปสรรคในการเรียนวิชาดนตรี ความภาคภูมิใจจากการได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดนตรี การมีส่วนในการรับผิดชอบ ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน กระตือรือร้น มีความสนใจที่จะฝึกทักษะทางด้านดนตรี และส่งผลให้นักเรียนที่เรียนในรายวิชาดนตรี มีผลสัมฤทธิ์ทางด้านการขับร้องประสานเสียงที่ดีขึ้น

References

- Khunsum-Aung, W. (2010). *Effects of Psychological learning Climate on Motivation and learning Achievement in Music theory of lower secondary school student*. (A Thesis for the Degree of Master of Education Program). Educational Psychology, Chulalongkorn University. (in Thai)
- Kongpila, K. (2015). *Instructional Model of Project-based Learning Through Online Social Media to Develop Analytical Thinking*. (A Thesis for the Doctor of Philosophy Program in Educational Technology). Khon Kaen University. (in Thai)
- Kraichumpol, P. (2013). *Attitudes and Behavior through Social Networks in Establishing A Reputation : Case Study of YouTube*. (A Thesis for the Degree of Master of Arts Program in Mass Communication Administration). Thammasat University. (in Thai)
- Ministry of Education. (2008). *Basic Education Core Curriculum Indicators in Art*. Bangkok : Ministry of Education. (in Thai)
- Omnicores, (2019). *YouTube by the Numbers: Stats, Demographics & Fun Facts*. Retrieved September 27, 2020 from <https://www.omnicoreagency.com/youtube-statistics/>
- Panyasung, P. (2007). *The instruction of voice program : case study of Mifa music school*. (A Thesis for the Master of art Program in Music). Mahidol University. (in Thai)
- Pike, (2020). *There is something for everyone: What are people in Thailand watching online?*. Retrieved September 27, 2020 from <https://www.thinkwithgoogle.com /intl/enapac/country/ thailand/there-something-everyone-what-are-people-thailand-watching-online/>
- Putthisan, P. (2010). *Motivation, Behavior and Effects of Online Video Clips*. (A Thesis for the Degree of Master of Arts). Program in Journalism and Information, Chulalongkorn University. (in Thai)
- Suttachitt, N. (1992). *Appreciation for Western music*. Bangkok : Chulalongkorn University. (in Thai)
- Thaweesak, S. (2012). *Development of a handbook to motivate un motivated secondary school students*. (A Thesis for the Degree of Master of Education Program method research). Department of Educational Research and Psychology, Chulalongkorn University. (in Thai)
- YouTube, (2020). *Create & grow your channel*. Retrieved September 25, 2020 from https://support.google.com/youtube/topic/16547?hl=en&ref_topic=9257610%2C3230811%2C3256124%2C