

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องประวัติศาสตร์ดนตรีสากล
โดยใช้สื่อนวัตกรรมศิลาจารึกเป็นฐาน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7 โรงเรียนภูเวียงวิทยาคม*

DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT IN WESTERN MUSIC
HISTORY USING STONE INSCRIPTION-BASED INNOVATIVE MEDIA FOR
GRADE 10 STUDENTS AT PHU WIANG WITTAYAKHOM SCHOOL

อนุวัฒน์ บุตรทองทิพย์¹ และ ศักดิ์กัลยาณู กภาพล²

Anuwat Bootthongtim¹ and Sakkaranyu Kaphon²

¹⁻²มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

¹⁻²Loei Rajabhat University, Thailand

Corresponding Author's Email: Anuwat.boo@lru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อนวัตกรรมศิลาจารึกประวัติศาสตร์ดนตรีสากล 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้สื่อนวัตกรรมศิลาจารึก 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อนวัตกรรมศิลาจารึก กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7 โรงเรียนภูเวียงวิทยาคม จำนวน 29 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples) สื่อนวัตกรรมศิลาจารึกประวัติศาสตร์ดนตรีสากลที่พัฒนาขึ้น มีลักษณะเป็นสื่อประดิษฐ์จำลองรูปแบบแท่งศิลาโบราณเพื่อเปลี่ยนเนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรีที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมที่สัมผัสได้จริง ภายในประกอบด้วยสรุปเนื้อหาวิวัฒนาการดนตรีตะวันตกแต่ละยุคสมัยพร้อมภาพประกอบ เพื่อเชื่อมโยงสู่ฐานข้อมูลมัลติมีเดีย

ผลการวิจัยพบว่า สื่อนวัตกรรมดังกล่าวมีประสิทธิภาพ 86.72/84.48 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย $\bar{x}$ เท่ากับ 8.83 (S.D. = 3.85) และหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย $\bar{x}$ เท่ากับ 16.90 (S.D. = 1.68) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อนวัตกรรมศิลาจารึกทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.41, S.D. =

* Received 14 January 2026; Revised 17 February 2026; Accepted 1 April 2026

0.41) พบว่า ด้านประโยชน์และทัศนคติที่มีต่อการเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x}$ = 4.47) รองลงมา คือ ด้านเนื้อหาและการจัดกิจกรรม ($\bar{x}$ = 4.39) และ ด้านคุณภาพของสื่อนวัตกรรม ($\bar{x}$ = 4.37) ตามลำดับ

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ประวัติศาสตร์ดนตรีสากล, สื่อนวัตกรรมศิลปะการ

Abstract

This research aimed to: 1) to develop stone inscription-based innovative media for Western music history; 2) to compare students' learning achievement before and after learning with the stone inscription-based innovative media ; and 3) to study students' satisfaction towards learning with the stone inscription-based innovative media. The sample consisted of 29 Grade 10/7 students at Phu Wiang Wittayakhom School, obtained through purposive sampling. The research instruments included: 1) lesson plans; 2) learning achievement tests ; and 3) a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean ($\bar{x}$), standard deviation (S.D.), and t-test for dependent samples. The developed innovative media was designed as a simulated ancient stone inscription to transform abstract music history content into a tangible, concrete form, containing summarized Western musical evolution across various eras with illustrations to connect with multimedia databases.

The research findings were as follows: The developed innovative media achieved an efficiency of 86.72/84.48, which exceeded the specified 80/80 criteria. The pre-test mean score was 8.83 (S.D. = 3.85), while the post-test mean score was 16.90 (S.D. = 1.68). The learning achievement after using the media was significantly higher than before at the .05 level. Regarding students' satisfaction, all three aspects were at a high level ($\bar{x}$) = 4.41, S.D. = 0.41). The benefits and attitudes toward learning aspect had the highest mean score ($\bar{x}$) = 4.47), followed by content and activity organization ($\bar{x}$) = 4.39), and the quality of the innovative media ($\bar{x}$) = 4.37), respectively.

บทนำ

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพรอบด้าน ทั้งใน ส่วนของความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยยึดตามหลักสูตรแกนกลาง

การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง) ที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชาดนตรีนับเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาสุนทรียภาพและความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้เรื่องประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตก จึงไม่ใช่เพียงการจดจำช่วงเวลา แต่คือการทำความเข้าใจรากฐานทางวัฒนธรรม วิวัฒนาการ และบริบททางสังคมที่หล่อหลอมรูปแบบดนตรีให้มีความหลากหลายในปัจจุบัน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลและเข้าใจความเป็นมนุษย์ผ่านภาษาดนตรี

แม้ว่าวิชาประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตกจะมีความสำคัญ แต่จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาพบว่า เนื้อหามีปริมาณมากและมีความซับซ้อนของรูปแบบดนตรีในแต่ละยุคสมัยที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ปัญหาหลักคือเนื้อหาเหล่านี้มักเป็นนามธรรมและไกลตัวผู้เรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมาย (สมศักดิ์ ใจดี, 2560) ที่ระบุว่าปัญหาและอุปสรรคสำคัญในการเรียนประวัติศาสตร์ดนตรีคือ นักเรียนมักรู้สึกเบื่อหน่าย ขาดความกระตือรือร้น เนื่องจากไม่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลทางประวัติศาสตร์เข้ากับประสบการณ์หรือวิถีชีวิตของตนเองได้ นอกจากนี้ การขาดแคลนสื่อการสอนที่ทันสมัยและเป็นรูปธรรมยังเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้ช่องว่างระหว่างความรู้เชิงทฤษฎีและความเข้าใจของผู้เรียนขยายกว้างขึ้น

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่เผชิญกับความยากลำบากในการจำแนกยุคสมัยและวิวัฒนาการของดนตรีสากล เนื่องจากวิธีการสอนแบบบรรยาย ไม่สามารถกระตุ้นความสนใจได้เพียงพอ นักเรียนขาดโอกาสในการปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา ส่งผลให้เกิดความทัศนคติเชิงลบต่อวิชาประวัติศาสตร์ว่าเป็นเรื่องของการท่องจำเพียงอย่างเดียว สภาพแวดล้อมทางการเรียนขาดแรงจูงใจและการมีส่วนร่วม ซึ่งหากไม่ได้รับการแก้ไขด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม อาจส่งผลต่อประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะทางดนตรีในระดับที่สูงขึ้นต่อไป สภาพปัญหาดังกล่าวสอดคล้องกับผลการศึกษาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม) ในรายวิชาดนตรีพื้นบ้านอีสาน ที่พบว่าผู้เรียนยังมีความต้องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์และทักษะการปฏิบัติ แต่ว่าผู้สอนยังขาดเทคนิคและวิธีการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย รวมถึงกิจกรรมไม่สอดคล้องกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจเรียน ขาดแรงจูงใจ และขาดทักษะทางดนตรีที่จำเป็น (มนัสพงศ์ ภูบาลชื่น, 2557)

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อนวัตกรรมศิลาจารึก ซึ่งเป็นสื่อการสอนที่จำลองลักษณะของวัตถุโบราณมาเป็นแหล่งข้อมูล เพื่อสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนสวมบทบาทเป็นนักประวัติศาสตร์ดนตรี ได้สัมผัส สำรวจ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองตามแนวคิดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) และทฤษฎีการสร้างองค์

ความรู้ด้วยตนเอง (ทศนา แชมมณี, 2557) การวิจัยครั้งนี้จึงมีความสำคัญยิ่งในการเปลี่ยนผ่าน การเรียนรู้จากนามธรรมให้เป็นรูปธรรม ซึ่งคาดว่าจะช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น และสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตก อันจะเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาศักยภาพทางสุนทรียภาพของนักเรียนอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อวัตกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์ดนตรีสากล สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4/7 โรงเรียนกุเวียงวิทยาคม เพื่อให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้สื่อวัตกรรมการ ศึกษาการริ้ว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อวัตกรรมการศึกษาการริ้ว เป็นฐาน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องประวัติศาสตร์ดนตรีสากล โดยใช้ สื่อวัตกรรมการศึกษาการริ้วเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7 โรงเรียนกุเวียงวิทยาคม เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) ในลักษณะการวิจัยเชิง ทดลอง (Experimental Research) มีวิธีการดำเนินวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกุเวียง วิทยาคม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งหมด 417 คน (งานสถิตินักเรียน โรงเรียน กุเวียงวิทยาคม, 2568)

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7 โรงเรียนกุเวียง วิทยาคม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 29 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวัตกรรมการศึกษาการริ้วตำนานดนตรีตะวันตก รายวิชาดนตรีสากล เรื่องประวัติศาสตร์ดนตรีสากล จำนวน 1 แผน 4 ชั่วโมง

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน และหลังเรียน รายวิชาดนตรีสากล เรื่อง ประวัติศาสตร์ดนตรีสากลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 รูปแบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจทางการเรียนรู้ รายวิชาดนตรีสากล เรื่อง ประวัติศาสตร์ดนตรีสากล โดยใช้สื่อนวัตกรรมศัลยาจารึกประวัติศาสตร์ดนตรีสากลเป็นฐานของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอนดังนี้

3.1 การสร้างและพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ศัลยาจารึกประวัติศาสตร์ดนตรีสากล ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนานวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ โดยเริ่มจากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ทฤษฎีประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตกในแต่ละยุคสมัย เพื่อสังเคราะห์สาระสำคัญสำหรับจัดทำ เป็นองค์ความรู้พื้นฐานที่จะบรรจุลงในสื่อ จากนั้นเข้าสู่ขั้นตอนการออกแบบเชิงโครงสร้างและ กำหนดรูปแบบทางกายภาพ โดยคัดเลือกวัสดุที่มีความคงทนและคำนึงถึงความงดงามเชิง ทัศนศิลป์เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ภายในสื่อประกอบด้วยเนื้อหาโดยสังเขป ภาพประกอบประกอบคำอธิบาย และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เพื่อ เป็นจุดเชื่อมโยงไปสู่ฐานข้อมูลสื่อมัลติมีเดีย เมื่อดำเนินการผลิตสื่อต้นแบบเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้ นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความสอดคล้อง ของรูปแบบ และความเหมาะสมของสื่อวัตกรรมการเรียน ก่อนจะนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะ เชิงวิชาการมาดำเนินการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้สื่อการเรียนรู้มีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ ในการส่งเสริมการเรียนรู้สูงสุด

3.2 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหาสาระวิชาดนตรี สากล ร่วมกับการศึกษาเอกสารวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจน จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สื่อวัตกรรมการเรียนเป็นฐาน จำนวน 1 แผน 4 ชั่วโมง จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความ สอดคล้องเชิงเนื้อหา จุดประสงค์ และกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

3.3 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยดำเนินการสร้าง แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รูปแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวนชุดละ 20 ข้อ โดย วิเคราะห์ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมที่คาดหวังในรายวิชาดนตรีสากล นำแบบทดสอบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) เมื่อปรับปรุงตามข้อเสนอแนะแล้ว ผู้วิจัยจึงนำแบบทดสอบไป ทดลองใช้ (Try-out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาความ เชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับด้วยสูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (KR-20) เพื่อให้ได้เครื่องมือที่มี คุณภาพและมีความเป็นมาตรฐานก่อนนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจริง

3.4 การสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สร้างแบบสังเกตพฤติกรรม แบบมีโครงสร้าง โดยศึกษาขอบข่ายและแนวทางการสร้างเครื่องมือให้สอดคล้องกับแผนการ จัดการเรียนรู้ เพื่อกำหนดจุดมุ่งหมายและขั้นตอนการสังเกตให้ชัดเจน จากนั้นนำเครื่องมือที่

สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมด้านรูปแบบ เนื้อหา และความถูกต้องของการใช้ภาษาโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังนี้

4.1 ประสานงานและทำหนังสือขอความอนุเคราะห์จากหน่วยงานต้นสังกัดถึงผู้อำนวยการโรงเรียนภูเวียงวิทยาคม เพื่อขออนุญาตดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7

4.2 การปฐมนิเทศและทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยและสร้างความเข้าใจในการเรียนรู้ผ่านสื่อวัตกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์ดนตรีสากล พร้อมดำเนินการทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อวัดพื้นฐานความรู้

4.3 การดำเนินการจัดการเรียนรู้และเก็บข้อมูลระหว่างเรียน ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อวัตกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์ดนตรีสากลเป็นฐาน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้จำนวน 2 ชั่วโมง พร้อมทั้งดำเนินการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระหว่างการทำกิจกรรมเพื่อนำข้อมูลไปวิเคราะห์ประสิทธิภาพกระบวนการ

4.4 การเก็บข้อมูลหลังเรียน (Post-test) เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ชุดเดิม เพื่อนำผลคะแนนมาวิเคราะห์ประสิทธิภาพ และประเมินพัฒนาการระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

4.5 สรุปและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ทั้งหมดจากการทดสอบและการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำไปดำเนินการวิเคราะห์ทางสถิติตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย ดังนี้

5.1 วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ (E_1/E_2) ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยการคำนวณหาค่าร้อยละ

5.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน วิเคราะห์ โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples)

5.3 วิเคราะห์ผลการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อสรุปผลการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้พัฒนานวัตกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์ดนตรีสากล โดยจำลองลักษณะเป็นแท่งศิลาโบราณเพื่อเปลี่ยนเนื้อหาประวัติศาสตร์จากนามธรรมให้เป็นรูปธรรมที่สัมผัสได้จริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและได้สืบค้นข้อมูลประวัติศาสตร์ดนตรีด้วยตนเอง ภายในสื่อ

ประกอบด้วยสรุปเนื้อหาวิวัฒนาการดนตรีตะวันตกตามยุคสมัยพร้อมภาพประกอบที่ชัดเจน อีกทั้งยังบูรณาการเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เพื่อเชื่อมโยงฐานข้อมูลลัดมีเดีย การออกแบบนี้มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการสำรวจ ช่วยลดความซับซ้อนในการท่องจำทฤษฎีและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยมีผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้



ภาพที่ 1 สื่อนวัตกรรมศิลาจารึก

1. ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรมศิลาจารึกเรื่องประวัติศาสตร์ดนตรีสากล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7 โรงเรียนภูเวียงวิทยาคม

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรมศิลาจารึก

N	ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E ₁)			ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E ₂)			ประสิทธิภาพ E ₁ /E ₂
	คะแนน เต็ม	คะแนน รวม	E ₁	คะแนน เต็ม	คะแนน รวม	E ₂	
29	20	503	86.72	20	490	84.48	86.72/84.48

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรมศิลาจารึก มีประสิทธิภาพ (E₁/E₂) เท่ากับ 86.72/84.48 เมื่อเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ พบว่าสื่อนวัตกรรมนี้มีประสิทธิภาพ สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน จึงถือว่าเป็นสื่อที่มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ โดยสื่อนวัตกรรมศิลาจารึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7 โรงเรียนภูเวียงวิทยาคม

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ โดยสื่อนวัตกรรมศิลาจารึก

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	df	t	p
ก่อนเรียน	29	8.83	3.85	28	12.56	.000
หลังเรียน	29	16.90	1.68			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยสื่อนวัตกรรมศัลยาจาริก ก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย $\bar{x}$ เท่ากับ 8.83 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.85 และหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย $\bar{x}$ เท่ากับ 16.90 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.68 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าสถิติทดสอบ t เท่ากับ 12.56 และค่าความน่าจะเป็น (p-value) เท่ากับ .000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7 โรงเรียนภูเวียงวิทยาคม ต่อสื่อนวัตกรรมศัลยาจาริก

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7 โรงเรียนภูเวียงวิทยาคม ต่อสื่อนวัตกรรมศัลยาจาริก

รายการประเมินความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.39	0.42	มาก
ด้านคุณภาพและลักษณะของสื่อนวัตกรรม	4.37	0.43	มาก
ด้านประโยชน์และทัศนคติที่มีต่อการเรียน	4.47	0.44	มาก
เฉลี่ยรวม	4.41	0.41	มาก

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อนวัตกรรมศัลยาจาริก ประวัติศาสตร์ดนตรีสากล พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.41$, S.D. = 0.41) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านประโยชน์และทัศนคติที่มีต่อการเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.47$) รองลงมาคือ ด้านเนื้อหาและการจัดกิจกรรม ($\bar{x} = 4.39$) และ ด้านคุณภาพของสื่อนวัตกรรม ($\bar{x} = 4.37$) ตามลำดับ สรุปได้ว่าสื่อนวัตกรรมศัลยาจาริกที่พัฒนาขึ้น ช่วยส่งเสริมเจตคติที่ดีและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจให้กับผู้เรียนได้



ภาพที่ 2 การใช้สื่อวัตกรรมการศึกษาจารึก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องประวัติศาสตร์ดนตรีสากล โดยใช้สื่อวัตกรรมการศึกษาจารึกเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7 โรงเรียนกุเวียงวิทยาคม ผลการวิจัยพบว่า สื่อวัตกรรมการศึกษาจารึกที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 86.72/84.48 เมื่อเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ พบว่าสื่อวัตกรรมการศึกษาจารึกมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้ออกแบบนวัตกรรมโดยเปลี่ยนเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมผ่านลักษณะทางกายภาพที่แปลกใหม่ ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจและลดอุปสรรคในการเรียนรู้เนื้อหาประวัติศาสตร์ที่มีปริมาณมาก อีกทั้งมีการบูรณาการเทคโนโลยีที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงสื่อมัลติมีเดียได้อย่างรวดเร็ว ความสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชัยนันท์ วันอินทร์ (2566) ที่พบว่าการใช้สื่อการสอนที่เฉพาะเจาะจงและมีรูปแบบที่น่าสนใจสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดนตรีให้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ถลัชนันท์ ฉิมมา และธัญยาภรณ์ โพธิกาวิณ (2565) ที่ระบุว่าการใช้สื่อการสอนช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาของดนตรีสากลได้ดียิ่งขึ้น

ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สื่อวัตกรรมการศึกษาจารึก คะแนนก่อนเรียน นักเรียนมีเฉลี่ย $\bar{x}$ เท่ากับ 8.83 และคะแนนหลังเรียน นักเรียนมีเฉลี่ย $\bar{x}$ เท่ากับ 16.90 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะการที่ผู้เรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่เป็นรูปธรรมแทนการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว ช่วยลดความซับซ้อนในการจดจำข้อมูลเชิงทฤษฎีและยกระดับความเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างชัดเจน สอดคล้องกับงานวิจัยของกฤติน พรหมมา (2566) พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาดนตรีสูงกว่าก่อนเรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรวิทย์ สายนาโก

(2566) ที่ชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อที่เหมาะสมช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

ด้านความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อนวัตกรรมศิลาจารึกเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.41$, S.D. = 0.41) ทั้งนี้เพราะสื่อนวัตกรรมมีรูปลักษณะที่โดดเด่นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ ทำให้นักเรียนเกิดทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ดนตรีสากล กิจกรรมการสืบค้นจากศิลาจารึกจำลองช่วยลดความน่าเบื่อหน่ายและทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียนรู้ผ่านการสำรวจและเข้าถึงสื่อมัลติมีเดียด้วยตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แหมมณี (2557) ที่กล่าวว่าการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมและมีสื่อที่กระตุ้นความสนใจ จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความพอใจและเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ยุทธนา ทรัพย์เจริญ (2560) ที่พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาดนตรีในระดับสูงเมื่อได้ใช้การจัดการเรียนรู้และสื่อการสอนที่มีความทันสมัยและเข้าถึงง่าย

สรุป/ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องประวัติศาสตร์ดนตรีสากล โดยใช้สื่อนวัตกรรมศิลาจารึกเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7 โรงเรียนภูเวียงวิทยาคม ผลการวิจัยพบว่า สื่อนวัตกรรมศิลาจารึกประวัติศาสตร์ดนตรีสากลที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ โดยมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ จึงมีความเหมาะสมในการนำไปใช้เป็นเครื่องมือหลักเพื่อพัฒนาทักษะความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรี ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อนวัตกรรมศิลาจารึกเป็นฐาน ส่งผลให้นักเรียนมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในด้านความพึงพอใจ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยสื่อนวัตกรรมศิลาจารึกในระดับมากที่สุด โดยให้ความสำคัญสูงสุดในด้านประโยชน์และทัศนคติที่มีต่อการเรียน รองลงมาคือด้านเนื้อหาและการจัดกิจกรรม และด้านคุณภาพของสื่อนวัตกรรมตามลำดับ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรมนี้ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มพูนความรู้ในเชิงวิชาการเท่านั้น แต่ยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจและส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อรายวิชาดนตรีสากลให้แก่ผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การประยุกต์ใช้กับเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์ ควรนำรูปแบบสื่อศิลาจารึกไปใช้กับวิชาอื่นที่เน้นการจำยุคสมัย เพื่อเปลี่ยนเนื้อหานามธรรมให้เห็นภาพชัดเจนขึ้น

1.2 การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ควรใช้สื่อนี้กระตุ้นความสนใจในช่วงนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อลดความน่าเบื่อและสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาทฤษฎี

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การศึกษาเปรียบเทียบสื่อ ควรวิจัยเปรียบเทียบสื่อศิลาจารึกกับสื่อรูปแบบอื่น เช่น สื่อดิจิทัล เพื่อยืนยันประสิทธิภาพในวงกว้าง

2.2 การศึกษาการคงอยู่ของความรู้ ควรทดสอบความคงทนในการจำของนักเรียนหลังจากใช้สื่อไปแล้ว 2 - 4 สัปดาห์

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กฤติน พรหมมา. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีสากล เรื่อง บันไดเสียง เมเจอร์สเกลโดยใช้แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ดนตรีประเภทคีย์บอร์ด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโสธรวรารามวรวิหาร. วารสารสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม, 4(1), 45-54.

ชัยนันท์ วันอินทร์. (2566). การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะทางดนตรี สำหรับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในรายวิชาดนตรีปฏิบัติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมหิตลวิทยานุสรณ์. วารสารดนตรีบ้านสมเด็จเจ้า, 5(2), 35-48.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การพัฒนาหลักสูตร. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถัสันันท์ นิธมา และธันยาภรณ์ โพธิกาวิณ. (2565). การสร้างสื่อการสอนดนตรีสากลเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารจันทร์เกษมสาร, 28(1), 46-61.

ทิตินา แคมมณี. (2557). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มนัสพงศ์ ภูบาลชื่น. (2557). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ดนตรีพื้นบ้านอีสาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคิดของโซลตัน โคดาเย. ใน วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ยุทธนา ทรัพย์เจริญ 2560 การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน วิชาดนตรีสากล เพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติทางดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใน วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สมศักดิ์ ใจดี. (2560). ปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ดนตรีในโรงเรียนมัธยมศึกษา. วารสารการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 40(3), 123-135.

สุกรี เจริญสุข. (2550). ประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตก. นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.



สุรวิทย์ สายนาโก. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีโดยใช้วิธีการเรียนการสอนแบบใช้สื่อมัลติมีเดีย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่องบทเพลงในชีวิตประจำวัน. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.