



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สีลานาฏศิลป์ โดยใช้สื่อเทคโนโลยี
จากโปรแกรม Wheel of Names ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแห่งหนึ่งใน
อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENTS ON THE SUBJECT OF DANCE STYLE BY
USING TECHNOLOGY MEDIA FROM WHEEL OF NAMES PROGRAM OF GRADE AND STUDENTS
AT A SCHOOL, HAT YAI DISTRICT, SONGKHLA PROVINCE

นิลวรรณ สวนพุ่ม¹, ไหมไทย ไชยพันธุ์²
Nillawan Suanphum, Maithai Chaiyapan

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสีลานาฏศิลป์ ระหว่างก่อนใช้สื่อเทคโนโลยีและหลังใช้สื่อเทคโนโลยีจากโปรแกรม Wheel of Names ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแห่งหนึ่งใน อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง สีลานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 แผน เวลา 3 ชั่วโมง 2) ประสิทธิภาพสื่อเทคโนโลยีจากโปรแกรม Wheel of Names ในการจัดการเรียนการสอน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระ การเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง สีลานาฏศิลป์ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ การวิเคราะห์ข้อมูล ทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (X) ค่ามาตรฐานส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. หลังเรียนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีจากโปรแกรม Wheel of Names นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 89 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 10 คน และนักเรียนที่ต่ำกว่าเกณฑ์ไม่มี

2. ก่อนเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีจากโปรแกรม Wheel of Names นักเรียนทำคะแนนสูงสุด 13 คะแนน คะแนนต่ำสุด 5 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (X) 8.66 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 8.39 และหลังเรียนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีจากโปรแกรม Wheel of Names นักเรียนทำคะแนนสูงสุด ได้ 20 คะแนน คะแนนต่ำสุด 16 คะแนน คะแนนค่าเฉลี่ย (X) 18.00 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน 15.5 แสดงให้เห็นว่าหลังเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีจากโปรแกรม Wheel of Names นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ : สีลานาฏศิลป์; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, สื่อเทคโนโลยี

¹ นักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

² อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



ABSTRACT

This research has a purpose to develop academic achievements in Thai dance style between before using technology media and after using technology media by the Wheel of Names program of Prathomsuksa 2 students at a School in, Hat Yai District, Songkhla Province. 10 students The instruments used in this research consisted of 1) 3 lesson plans (3 hours) of Thai dance subject 2) the technology media from the Wheel of Names program 3) the multiple choices 20 items learning achievement test for the subject group. Data analyses in this research were applied for percentage, mean and deviation (S.D.). The results of the research can be summarized as following.

1. After studying using technology media from the Wheel of Names program, 89 percent of students had a total average score higher than the criteria. Ten students (80%) had scores above the criterion and none of the students has score below the criterion

2. Before studying with technology media from Wheel of Names program, students got a maximum scores 13 points, a minimum score 5 points, an average scores 8.66 points, and a standard deviation 8.39. After studying using technology media from the Wheel of Names program, students achieved maximum scores of 20, minimum scores of 16, an averages score of 18.00, and a deviation 15.5. After studying with

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ ในกลุ่มสาระรายวิชาศิลปะมีเป้าหมายเพื่อมุ่งพัฒนานักเรียนให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพ มีปัญญา คนดี มีเจตคติและคุณธรรมที่ดี มีทักษะ พื้นฐานมีความสุขมีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะงานมีสุนทรียภาพความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองอีกด้วย

ซึ่งครูในศตวรรษที่ 21 จึงต้องปรับตัวให้เข้ากับการเรียนรู้ให้เท่าทันยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย ทั้งนี้ต้องพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่เข้ามามีบทบาทอย่างมากในวงการศึกษาทั้งในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้สามารถชี้แนะและส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตลอดเวลา นอกจากนี้ครูไทยในอนาคตยังต้องมีความรู้จริงในเรื่องที่สอน และต้องมีเทคนิควิธีการให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ รวมทั้งจัดกิจกรรมเชื่อมโยงความรู้จากแหล่งเรียนรู้ภายนอก ฝึกให้นักเรียนทำงานเป็นทีม เป็นนักออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม จัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ในถิ่นประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยจึงได้นำโปรแกรม Wheel of Names มาเป็นสื่อการจัดการเรียนรู้ และมาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศิลานาฏศิลป์ ในรายวิชาศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแห่งหนึ่งในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ตลอดจนการพัฒนาทักษะ ความรู้ ทักษะ ให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เรื่อง สีสานนาฏศิลป์ หลังใช้โปรแกรม wheel of names กับเกณฑ์ร้อยละ 80
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เรื่อง สีสานนาฏศิลป์ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โปรแกรม Wheel of Names

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา ใช้โปรแกรม Wheel of Names เนื้อหาที่ใช้ประกอบการสร้างครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เนื้อหาในกลุ่มสาระวิชาศิลปะ เรื่อง สีสานนาฏศิลป์ ได้แก่

1. เรื่อง การเคลื่อนไหวร่างกาย
2. เรื่อง นาฏศัพท์ ส่วนมือ
3. เรื่อง ภาษาท่า

ขอบเขตตัวแปร

ตัวแปรอิสระ คือ โปรแกรม Wheel of Names

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง สีสานนาฏศิลป์

ขอบเขตระยะเวลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ที่ทำการวิจัยครั้งนี้

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแห่งหนึ่งใน อำเภอนาคู จังหวัดสงขลา จำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ และนำให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องต่อจุดประสงค์การเรียนรู้ หัวข้อการประเมินมี 3 ด้าน คือ ด้านความสำคัญ ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ผลประเมินทุกด้านค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.83
2. นำสื่อเทคโนโลยีจากโปรแกรม Wheel of Names ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมก่อนจะนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย หัวข้อการประเมินมี 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา และ ด้านสื่อ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลประเมินทุกด้านค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.88
3. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาศิลปะ เรื่อง สีสานนาฏศิลป์ จำนวน 40 ข้อ มี 4 ตัวเลือก แบบปรนัย ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง เทียบตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์ โดยการหาค่า IOC ข้อสอบที่สามารถใช้ได้มี 33 ข้อ ผู้วิจัยจึงเลือกมาเพียง 20 ข้อ ที่จะนำไปใช้ในการทดสอบกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการทดสอบก่อนใช้โปรแกรม Wheel of Names จำนวน 10 คน ข้อสอบจำนวน 20 ข้อ
2. นำคะแนนของนักเรียนก่อนใช้โปรแกรม Wheel of Names หาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก



3. ดำเนินการทดสอบนักเรียนหลังใช้โปรแกรม Wheel of Names โดยใช้ข้อสอบฉบับก่อนเรียน

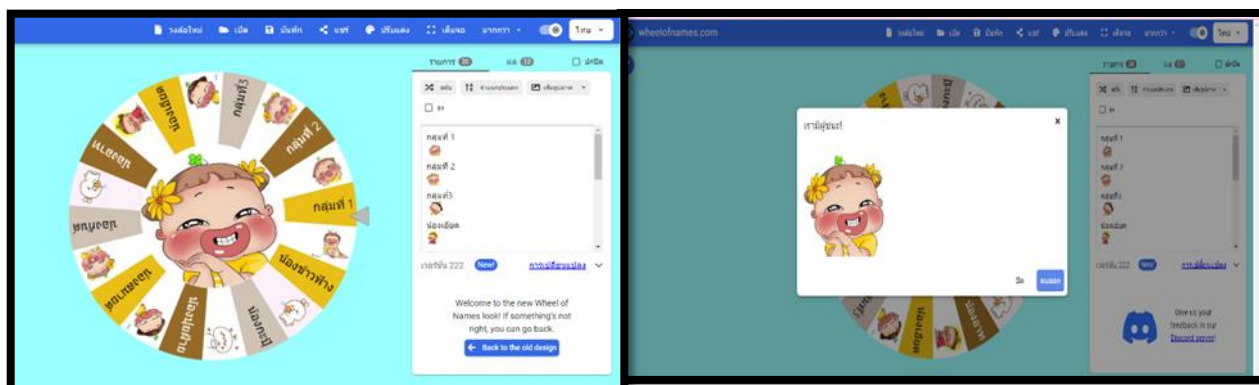
การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เรื่อง สีสานาฏศิลป์ หลังใช้โปรแกรม wheel of names กับเกณฑ์ร้อยละ 80
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เรื่อง สีสานาฏศิลป์ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โปรแกรม Wheel of Names

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนก่อนและหลังเรียนโดยใช้โปรแกรม Wheel of Names ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน และเกณฑ์ร้อยละ 80

นักเรียนจำนวน 10 คน	คะแนนก่อนเรียน 20 คะแนน	คะแนนหลังเรียน 20 คะแนน
คะแนนทั้งหมด	90	178
ค่าเฉลี่ยนักเรียนทั้งหมด	8.66	18.00
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	8.66	15.5
เกณฑ์ร้อยละ 80	45	89

จากตาราง จะเห็นได้ว่าก่อนเรียนผู้วิจัยไม่ได้นำโปรแกรมมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอน นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 13 คะแนน คะแนนต่ำสุด 5 คะแนน ค่าเฉลี่ย 8.66 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 8.66 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ได้เกณฑ์ร้อยละ 45 และหลังเรียนผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมมาจัดการเรียนการสอน นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 20 คะแนน คะแนนต่ำสุด 16 คะแนน คะแนนค่าเฉลี่ย 18.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 15.5 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ได้เกณฑ์ร้อยละ 89 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าหลังเรียนโดยใช้โปรแกรม Wheel of Names นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน



ภาพที่ 1 รูปแบบโปรแกรม Wheel of Names

ผลการวิจัย

1. หลังเรียนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีจากโปรแกรม Wheel of Names นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 89.00 เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ทุกคนและไม่มีนักเรียนที่ต่ำกว่าเกณฑ์

2. ก่อนเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีจากโปรแกรม Wheel of Names นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 13 คะแนน คะแนนต่ำสุด 5 คะแนน ค่าเฉลี่ย 8.66 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 8.39 และหลังใช้สื่อเทคโนโลยี นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 20 คะแนน คะแนนต่ำสุด 16 คะแนน คะแนนค่าเฉลี่ย 18.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 15.50 แสดงให้เห็นว่าหลังเรียนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีจากโปรแกรม wheel of names นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

การอภิปรายผล

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ลีลา นาฏศิลป์ หลังเรียนโดยใช้โปรแกรม Wheel of Names ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแห่งหนึ่งใน อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดสงขลา กับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่าหลังเรียนโดยโปรแกรม Wheel of Names นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และนำโปรแกรม Wheel of Names มาใช้เพื่อควบคุมกับนักเรียนทุกคนทั้งกลุ่มที่เก่งและกลุ่มที่อ่อน จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการสอนที่มีความหลากหลาย เช่น กิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมแบบเดี่ยว การตั้งคำถาม-ตอบคำถาม ให้นักเรียนอธิบายลักษณะนาฏศิลป์ เป็นรายบุคคลให้นักเรียนปฏิบัติท่ารำ เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนทุกคนสามารถมีทักษะในการปฏิบัติเป็น ภาษาท่าทางและสามารถอธิบายเป็นคำพูดได้อย่างถูกต้อง กระบวนการจัดการเรียนการสอนเหล่านี้ ทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแห่งหนึ่งใน อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดสงขลา มีผลการเรียนที่สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 89

ซึ่งมีความสอดคล้องการวิจัยของ ธารทิพย์ พิทักษ์สาธิต (2557) เรื่อง ผลการใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์และภาษาท่านาฏศิลป์ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดการเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์และภาษาท่านาฏศิลป์ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 86.03/87.41 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ เรียนหลังเรียนด้วยชุดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ



ทางสถิติที่ระดับ .05 3) ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ มีค่าเท่ากับ 0.7400 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ของ นักเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 74.00 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ โดยรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สีสานาฏศิลป์ ก่อนและหลังเรียนด้วยโดยใช้สื่อเทคโนโลยีจากโปรแกรม Wheel of Names ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแห่งหนึ่งในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา พบว่าหลังจากที่นักเรียนเรียนด้วยโปรแกรม Wheel of Names นักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระศิลปะ เรื่อง สีสานาฏศิลป์ สูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการนำสื่อเทคโนโลยีมาจัดกิจกรรม ในการจัดการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนมีทักษะของกระบวนการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม ที่ปรากฏในสื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงไปยังนักเรียนและมีความกล้าแสดงออก ซึ่งสื่อเทคโนโลยีที่นำมาจะเป็นตัวกลางหรือช่องทาง ที่ใช้ในการนำความรู้ในบทเรียนเชื่อมโยงจากผู้สอนไปสู่ผู้เรียนได้ และทำให้การเรียนรู้หรือการเรียน การสอนบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ซึ่งต้องมีความชัดเจน สอดคล้องตรงตามเนื้อหาการจัดลำดับเนื้อหาในแต่ละกระบวนการสอน มีความเหมาะสมความยากง่ายของเนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ปริมาณเนื้อหาในและละเรื่องมีความเหมาะสมกับเวลา เนื้อหาในการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ เพิ่มพูนองค์ความรู้ให้แก่ผู้เรียน มีความเหมาะสมกับวัยหรือ ระดับชั้นของผู้เรียน ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อประกอบด้วยรูปแบบของสื่อเทคโนโลยีให้มีความน่าสนใจ รูปแบบขนาด สี และตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสมอ่านง่าย รูปแบบของสื่อช่วยความสะดวกในการ เข้าถึงบทเรียน รูปภาพของสื่อนำเสนอมีความเหมาะสม และกระตุ้นผู้เรียน จัดเรียงเนื้อหาตามลำดับ จากง่ายไปหายาก ภาษาที่ใช้ถูกต้องเหมาะสม สื่อสามารถประเมินผลได้ต่าง ๆ สามารถโต้ตอบได้ทันที รูปแบบของสื่อสามารถทบทวนบทเรียนได้ง่ายต่อการปฏิบัติ สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ นำ ผู้เรียนสู่การสรุปความคิดรวบยอด และหลักการสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนการเรียนรู้ สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ และความแตกต่างระหว่างบุคคล มีคำถามและกิจกรรม ทำท่าย ส่งเสริม ทักษะกระบวนการเรียนรู้ของธรรมชาติ

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย สุทธิณี ภาพพิมพ์ใจ สิริยุพิน ศุภณัฏฐกานา ปริญญา ทองสอน (2560) เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีน่ารู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดียเรื่องเทคโนโลยีน่ารู้ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 เพื่อเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 1). สื่อมัลติมีเดีย เรื่องเทคโนโลยีน่ารู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 มีประสิทธิภาพ 92.14/ 85.44 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีน่ารู้ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 3) เจตคติของนักเรียนต่อสื่อ มัลติมีเดียเรื่องเทคโนโลยีน่ารู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผลการพัฒนาครั้งนี้จะเห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Wheel of Names สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ได้ ครูสามารถนำไปปรับใช้กับการจัดการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสมของเนื้อหา และบริบทของนักเรียนแต่ละพื้นที่ได้



1.2 จากผลการวิจัยในครั้งนี้ที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับนักเรียนในโรงเรียน ผู้วิจัยจึงเห็นว่าโรงเรียนควรมีการจัดอบรมการใช้ Wheel of Names หรือสื่ออื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์แก่ผู้สอนและนักเรียน เพื่อให้เกิดการพัฒนาในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดความหลากหลายมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ครูผู้สอนควรจัดเตรียมเกมหรือแอปพลิเคชันอื่นให้มีความหลากหลาย เพื่อให้โอกาสนักเรียนในการเลือก เกมที่ต้องการจะเล่น นักเรียนจะได้รู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น

2.2 ในการทำวิจัยครั้งถัดไปนำการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อจากโปรแกรม Wheel of Names ไปบูรณาการกับการสอนในเนื้อหาอื่น ๆ

2.3 การใช้งานสื่อจากโปรแกรม Wheel of Names ต้องมีอุปกรณ์การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ระบบอินเทอร์เน็ตต้องเสถียรเพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่น

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้ความสามารถให้คำแนะนำและความอนุเคราะห์อย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ไหมไทย ไชยพันธุ์ อาจารย์นิเทศประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ที่ได้ให้ คำปรึกษาชี้แนะ และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อย่างดียิ่งตลอดมา ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญ นางสาวอรพินท์ สายพรม นางสาวกุลนันท์ ทองเมือง และนายวรากร สุพรรณท้าว ที่ได้ตรวจสอบและให้คำแนะนำในการสร้างเครื่องมือวิจัย ปรับปรุง แก้ไขให้มีความถูกต้องเหมาะสม

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนโรงเรียนวัดศิระศิรี ที่ได้ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณบิดามารดาและบุคคลในครอบครัวของผู้วิจัยที่ช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมา จนงานวิจัยสำเร็จลุล่วง

คุณค่าและคุณประโยชน์ของรายงานวิจัยฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดามารดาตลอดจนครู อาจารย์ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัย

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ** (ฉบับปรับปรุง

พ.ศ.2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. พิมพ์ครั้งที่ 1;

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

จิรพันธ์ สมประสงค์. (2559). **หนังสือนาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เล่ม ๓ รายวิชานาฏศิลป์**. กรุงเทพฯ :

แม็คเอ็ดดูเคชั่น, 2558. สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2565

สุทธิณี ภาพพิมพ์ใจ / สิริยุพิน ศุภรัตน์ชัชคณา / ปริญา ทองสอน. (2560). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน**

โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีนาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. สืบค้นเมื่อ 1

กรกฎาคม 2565 จาก file:///C:/Users/LENOVO/Downloads

สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2565 จาก file:///C:/Users/LENOVO/Downloads



รศ.ดร.สุทธีวรรณ พิศัยศิริโสภณ. การสร้างเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. สืบค้นเมื่อ 2 กรกฎาคม 2565.

จาก <http://www.mathayom9.go.th>

นาวาตรี สันติ งามเสริมฐ. (2560). วารสารวิชาการโรงเรียนนายเรือ ด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์
และศึกษาศาสตร์ เรื่อง การสร้างข้อสอบวัดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียน. สืบค้นเมื่อ 2 กรกฎาคม
2565. จาก <http://www.rtnalibrary.com> >

หยาดพิรุณ พวงสุวรรณ. (2558). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทักษะ
พื้นฐานและการฝึกหัดการแสดงนาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สืบค้นเมื่อ
3 กรกฎาคม 2565

กุลนันท์ ทองเมือง. (2564). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง งานทัศนศิลปะในชีวิตและสังคม สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 . วิทยานิพนธ์นี้ในการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาการศึกษา
เข้าถึงได้ จาก : shorturl.at/gtwHQ. สืบค้นเมื่อ 3 กรกฎาคม 2565).

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). 80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ :แดเน็กซ์
อินเตอร์คอร์ปอเรชั่นจำกัด.

โชติกา ภาษีผล. (2559). การวัดและประเมินผลการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญเกื้อ ควรหาเวช.(2542). นวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

วรสุดา บุญยไวโรจน์. (2536). การพัฒนาทักษะในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

วาริ รักษะบุตร. (2552). การเปรียบเทียบผลการเรียนเรื่องนาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ด้วยโปรแกรมบทเรียนแบบฝึกปฏิบัติกับการเรียนแบบปกติ