การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทย เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” ด้วยเกมเสริมทักษะ Spot it! ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม)

A Study of Thai Music Learning Achievement on the Topic Notes and Thai Music Instruments by using Spot It! Game for Prathomsuksa 2 at Maha sarakham University Demonstration School (Elementary)

ARTCLEINFO

Article history:
Received 27 June 2023
Revised 25 December 2023
Accepted 30 December 2023
Available Online 31 December 2023

สุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์[1,*], ธเนศวร มีโชติ[2], เกษมสันต์ ตราชู[3] และ ปิยะนันท์ แนวคำดี[4]
Surasak Hanteerapitak[1,*], Tanasaun Meechot[2], Kasemsan Trachoo[3] and Piyanan Nawkamdee[4]

ABSTRACT

The purposes of the study included 1) to study Thai music learning achievement on the topic notes and Thai music instruments by using Spot it! game. 2) to study the satisfaction of students to Spot it! game. The sample group consisted of 37 students from Thai music class of Prathomsuksa 2/3, 2/4, 2/5 at Mahasarakham university demonstration school (elementary) during the second academic year of 2022. This study is the one group pretest–posttest design. The instruments for the study included 1) Spot it! game on the topic notes and Thai music instruments which the researcher created 2) Thai music learning achievement test 3) the students satisfaction survey to Spot it! game on the topic notes and Thai music instruments. Data collections included mean , standard deviation, and t–test (t–test for dependent samples).

The results of the study included 1) Thai music learning achievement on the topic notes and Thai music instruments by using Spot it! game was higher before taking class with statistically significant at .05 level. 2) the satisfaction of Prathomsuksa 2 students at Mahasarakham university demonstration school (elementary) to Spot it! game, the overall was at very high level. The mean was 4.67 and the standard deviation was 0.61

KEYWORDS: THAI MUSIC LEARNING ACHIEVEMENT / NOTES AND THAI MUSIC INSTRUMENTS / SPOT IT! GAME / MAHA SARAKHAM UNIVERSITY DEMONSTRATION SCHOOL (ELEMENTARY)

[1, 4] อาจารย์สาขาวิชาดนตรี สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประเทศไทย
Faculty of Music Education Bachelor’s Degree, Rajabhat Maha Sarakham University Thailand.
[2] หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประเทศไทย
B.Ed. Music Education, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand.
[3] อาจารย์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประเทศไทย
Lecturer, Rajabhat Maha Sarakham University Demonstration School, Thailand.
*Corresponding author; e–Mail address : steee@hotmail.co.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทย เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” ด้วยเกมเสริมทักษะ Spot it! และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีผลต่อการใช้เกมเสริมทักษะชิ้นนี้ โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนกลุ่มวิชาดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3, 2/4 และ 2/5 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม) มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 37 คน เป็นการวิจัยแบบศึกษาครั้งเดียววัดผลสองครั้ง (The One-Group Pretest-Posttest Design) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) เกมเสริมทักษะ Spot it! เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทย 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการใช้เกมเสริมทักษะ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Dependent Sample t-test

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทย เรื่อง “โน้ตไทยและเครื่องดนตรีไทย” ด้วยเกมเสริมทักษะ Spot it! หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความพึงพอใจที่มีผลต่อการใช้เกมเสริมทักษะอยู่ในระดับ มากที่สุด ได้ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.69 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.60

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทย / โน้ตและเครื่องดนตรีไทย / เกมเสริมทักษะ Spot it! / โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม)

บทนำ

การเรียนรู้ต่าง ๆ ในปัจจุบันมีความหลากหลายของเนื้อหา เพื่อเพิ่มทางเลือกความสามารถ ทักษะ และความถนัดของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง วิชาดนตรี เป็นหนึ่งในวิชาที่สำคัญ ไม่ว่าจะระดับชั้นใด ช่วงอายุใดก็สามารถเรียนรู้ได้ เพราะดนตรีนั้นอยู่ในชีวิตประจำวันของเรา มีส่วนช่วยพัฒนาการของเด็กทุกช่วงวัย การที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ทางดนตรีได้ดีที่สุด คือ บรรยากาศในชั้นเรียนที่มีความสนุกสนาน โดยมีผู้สอนเป็นผู้คิดกระบวนการเนื้อหา และรังสรรค์ขึ้นมาอย่างสร้างสรรค์

การจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรีในปัจจุบัน จะมุ่งพัฒนานักเรียนให้เกิดความรู้ความเข้าใจในด้านเนื้อหาสาระดนตรีเพียงเท่านั้น ทำให้นักเรียนขาดทักษะและประสบการณ์ในการปฏิบัติทางดนตรี อีกทั้ง ครูผู้สอนยังขาดเทคนิคและวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม กิจกรรมการเรียนรู้ไม่หลากหลาย กิจกรรมไม่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และประสบการณ์เดิมของนักเรียน ทำให้นักเรียนเบื่อหน่าย ไม่สนใจเรียน ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และขาดทักษะการปฏิบัติต่อเครื่องดนตรี วิชาดนตรีได้บรรจุเข้าในหลักสูตรการศึกษา จึงมีการรับรองจากนักศึกษาว่า ดนตรี สนับสนุนวิชาอื่น ๆ หรือสนับสนุนการทำงานเป็นหมู่เหล่า ช่วยส่งเสริมสร้างบุคลิกภาพ เป็นต้น ปัจจุบันวิชาดนตรีได้รับการยอมรับว่าเป็นวิชาที่มีเนื้อหาสาระสำคัญเป็นของตัวเอง ดังนั้นวงการศึกษา จึงมักจัดวิชาดนตรีไว้ในกลุ่มสาระของวิชาศิลปะดนตรีเป็นวิชายอดเยี่ยมในการพัฒนาปัญญารวมไปถึง มีหลักเกณฑ์ในการคิดประสบการณ์ต่าง ๆ ในวิชาดนตรีสนับสนุนการทำงานร่วมกันของร่างกาย และสมอง สิ่งนี้จึงถือว่าเป็นคุณสมบัติ สำคัญสำหรับวิชาที่เป็นพื้นฐาน (ธวัชชัย นาควงษ์, 2543) การเรียนรู้วิชาดนตรี จัดอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ที่ช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ มีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนานักเรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาดนตรีนั้น ครูผู้สอนจะต้องมีการวางแผนการเรียนการสอนเป็นขั้นตอน โดยส่งผลต่อตัวผู้เรียนว่ามีผลสัมฤทธิ์มากน้อยเพียงใด ครูผู้สอนแต่ละคนย่อมมีกระบวนการ และวิธีการสอนที่แตกต่างกันทั้งทฤษฎี และปฏิบัติเพื่อให้เกิดกกระบวนการเรียนการสอนที่ดี สร้างผลสัมฤทธิ์ต่อผู้เรียน ให้มีประสิทธิภาพ โดยมีเทคนิคเฉพาะ และวิธีการสอนหลากหลายรูปแบบ ดังที่ (ปราณี ภาสรณ์, 2531) ได้ให้ความหมายของวิธีการสอนไว้ว่า ครูผู้สอนจะจัดการเรียนการสอนอย่างมีระบบ โดยจะจัดลำดับขั้นตอนอย่างมีระบบแบบแผน โดยใช้เทคนิค และสื่อการสอนต่าง ๆ

เพื่อให้เกิดผลของวัตถุประสงค์การสอน อาทิ วิธีการสอนแบบสาธิต วิธีการสอนแบบบรรยาย วิธีการสอนแบบอภิปราย เป็นต้น เป็นกระบวนการที่ทำให้จุดประสงค์ หรือความมุ่งหมายของการศึกษาปรากฏผลขึ้นได้

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579 มีการกำหนดวัตถุประสงค์ไว้ คือ พัฒนา กระบวนการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ มีการวางกรอบ เป้าหมาย การพัฒนา ศักยภาพ และวางทิศทางในการจัดการศึกษาของประเทศ รวมทั้งความสามารถของคนให้มีศักยภาพ สามารถแสวงหาความรู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (สุคนธ์ สินธพา นนท์, 2560) ดังนั้น การจัดการด้านการศึกษา จำเป็นต้องมีการพัฒนาการศึกษาให้แก่คน ทุกระดับตั้งแต่อนุบาลจนถึงระดับอุดมศึกษา โดยได้กำหนดด้านหลักสูตร มีการปรับปรุงสื่อการ เรียนรู้ การพัฒนาบุคคลด้านการศึกษา โดยเฉพาะครูผู้สอนที่ต้องให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และจะต้องพัฒนาผู้เรียนเพื่อสร้างทักษะต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับด้านทักษะสำคัญของศตวรรษ ที่ 21 การศึกษาของไทยในปัจจุบันนั้น ได้นำเอาเทคโนโลยีเข้ามาเป็นตัวช่วยในการจัดการเรียนรู้ มี การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สำหรับในศตวรรษที่ 21 ต้องสร้างการเรียนรู้ที่เน้น ทักษะสำหรับการดำรงชีวิต โดยผู้สอนต้องมีการออกแบบการเรียนรู้ และคอยอำนวยความสะดวก ในการจัดการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในลักษณะแบบลงมือทำจากการเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ ขึ้นภายในใจและภายในสมองของผู้เรียน การเรียนรู้แบบนี้เรียกว่า Project–Based Learning หรือ PBL (วิจารณ์ พานิช, 2555) ปัจจุบันที่การเรียนการสอนจะนำเอาเทคโนโลยีเข้ามามีส่วน ร่วมในการถ่ายทอดความรู้จากครูผู้สอน โดยที่ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้นจาก การนำสื่อเกี่ยวกับเทคโนโลยีมาช่วย ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจและเข้าใจ เกิดความสนุกสนาน และกระตือรือร้นในการเรียนรู้ได้มากขึ้น ดังนั้นการนำสื่อประเภทเทคโนโลยีและสารสนเทศเข้ามา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ สุนทรียภาพ ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์ กิจกรรมทางด้านศิลปะ จะช่วยให้พัฒนาผู้เรียน ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา จิตใจ สังคม อารมณ์ รวมทั้งการนำไปสู่การพัฒนาของคุณภาพชีวิต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพต่อไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) หลักสูตรในโรงเรียนหรือสถานศึกษา ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ดนตรีออกเป็น 2 มาตรฐาน โดยยึดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และยังได้พัฒนาสาระเนื้อหาดนตรีให้มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกับบริบทใน สถานศึกษาอีกด้วย

การเล่นเกมเป็นทางหนึ่งที่ช่วยในการเบี่ยงเบนความสนใจได้เป็นอย่างดี เสริมสร้างความสนใจที่เพิ่มมากขึ้นให้กับผู้เรียนในการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนาน รู้สึกผ่อนคลาย ปรับเปลี่ยนอารมณ์ให้ดีขึ้นได้ เกมยังช่วยให้มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างดียิ่งดีขึ้น เกิดความคิดในเชิงบวก เกมช่วยทำให้เกิดความจำที่ดี ช่วยเพิ่มความสามารถของสมองในการ ลำดับความคิด และการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เมื่อต้องใช้สมองในด้านที่เกี่ยวกับความคิด ความจำบ่อย ๆ ก็จะทำให้สมองส่วนนั้นมีพัฒนาการที่ดีขึ้น เกมยังช่วยพัฒนาทักษะการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น การสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการสอนที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง มีความสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้จากการเล่น และเป็นวิธีที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงในการสอนมากนักขณะสอน และผู้เรียนชื่นชอบ (ทิศนา แขมมณี, 2555) ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องสร้างสื่อประเภทเกมจับคู่ภาพ ในการสอนเกี่ยวกับการอ่านโน้ตดนตรีไทย การระบุชื่อ และฝึกการจำแนกประเภทของเครื่องดนตรีไทย ด้วยภาพของตัวเกมที่มีสีสันสดใสอย่างเป็นเอกลักษณ์นั้น มีแนวโน้มที่สูงสามารถจูงใจให้ผู้เรียนสนใจเรียน เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองได้มากขึ้น สื่อการเรียนการสอนจึงเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่ง ที่ช่วยให้การเรียนการสอน ดนตรีเกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การเลือกจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมการศึกษานั้น นับว่าเป็นสื่อสำหรับการเรียนการ สอนที่ช่วยให้ความสะดวกกับครูผู้สอน ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งในช่วงเวลาว่าง ของนักเรียนผู้วิจัยได้พบเห็นว่า นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายประถม) โดยส่วนมากให้ความสนใจในการเล่น “Spot it!” เกมยอดฮิตของเด็กวัยระดับประถมศึกษา ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นประโยชน์ในการนำมาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนการสอน เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียน สร้างความรู้สึกที่ดีต่อผู้เรียนเองเมื่อเรียนวิชาดนตรี เป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรีให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ (วิภาพร อำไพพิทักษ์วงศ์, 2552) พบว่า ผู้เรียนที่เรียนผ่านการสอนโดยการใช้สื่อการสอนชนิดเกม กระดานแนวคิดเกมเศรษฐี

เพื่อใช้สอนอ่านโน้ต สำหรับนักเรียนเปียโนชั้นต้น มีผลการทดสอบก่อนเรียนกับการทดสอบหลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีเจตคติต่อสื่อการสอนดนตรีชนิดเกม ในระดับดี และ (อิสรีย์ เพียรจริง, 2559) พบว่า นักเรียนที่เรียนผ่านการสอนโดยใช้สื่อเกมบิงโก (M.T BINGO) เพื่อใช้สอนทฤษฎีดนตรีสากลเบื้องต้น สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าการทดสอบก่อนเรียน และมีผลการทดสอบระหว่างก่อนเรียนกับการทดสอบหลังเรียนที่มีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากสภาพปัญหาการเรียนการสอนวิชาดนตรีไทย ในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า โรงเรียนยังขาดสื่อการเรียนการสอนแบบทำมือ โดยเฉพาะสื่อประเภทเกม ที่สร้างบรรยากาศแห่งความความบันเทิงระหว่างในชั้นเรียน เพื่อเป็นการทดแทนการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ ที่ผู้เรียนในวัยนี้ ไม่สามารถพกพามาโรงเรียนได้ ผู้วิจัยจึงมองว่า ในการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ นั้น สื่อการเรียนการสอนเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการเรียนการสอนอย่างยิ่งโดยเฉพาะสื่อประเภทเกม ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว และเข้าใจง่ายขึ้น ไม่ซับซ้อน เพื่อลดปัญหาการจัดบรรยากาศเรียนการสอนแบบเดิมอันเป็นบ่อเกิดความน่าเบื่อของผู้เรียนเอง และสร้างเป้าหมายที่ชัดเจน มีบทเรียนที่กระตุ้นจดจำและให้ความบันเทิงสนุกสนานต่อนักเรียนในการเรียนวิชาดนตรีไทย แล้วจะเกิดผลสัมฤทธิ์ และความพึงพอใจที่ดีจากผู้เรียนเอง

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาเกม Spot it! เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” ด้วยเกม Spot it! ซึ่งเป็นสื่อการเรียนการสอนประเภทเกม“เสริมทักษะ” เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ มีความเข้าใจในเรื่องโน้ตไทย มีทักษะการระบุและจำแนกชื่อของเครื่องดนตรีไทย ซึ่งเป็นเนื้อหาสำคัญในสาระดนตรีวิชาดนตรี ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และเพื่อเป็นสื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนาน ผู้เรียนสามารถได้เรียนรู้ได้ด้วยตนเองได้นอกเหนือชั่วโมงเรียน หรือเวลาว่าง ซึ่งเป็นแนวทางการพัฒนาเกมการศึกษาในสาระดนตรีเรื่องอื่น ๆ ต่อไป รวมทั้งเป็นจุดสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อการจดจำเนื้อหาบทเรียนแบบใหม่ ทั้งโดยตรง หรือทางอ้อมอีกด้วย

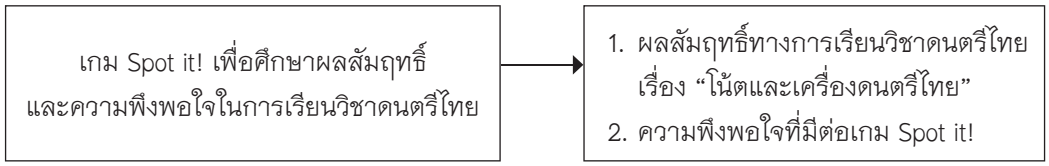
วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดนตรีไทย เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” ด้วยเกม Spot it!
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีผลต่อการใช้เกมเสริมทักษะ Spot it! เรื่อง โน้ตและเครื่อง ดนตรีไทย

วิธีการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนกลุ่มวิชา ศิลปะ(ดนตรีไทย) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3, 2/4 และ 2/5 จำนวน 3 ห้อง มีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น 37 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม) ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม

กรอบแนวคิด



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง โน้ตและเครื่องดนตรีไทย และแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “ทักษะโน้ตไทย” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 12 แผน ใช้เวลาทั้งหมด 12 ชั่วโมง

2. กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมจัดการเรียนรู้ โดยการใช้เกมเสริมทักษะ Spot it! เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม)

3. เกมเสริมทักษะ Spot it! เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ(ดนตรีไทย) เรื่อง โน้ตและเครื่องดนตรีไทย แบบอัตนัย จำนวน 10 ข้อ

5 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการใช้เกมเสริมทักษะ Spot it! เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” จำนวน 10 ข้อ โดยใช้แบบลิเกตสเกล (Likert Scale) คือมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบศึกษาครั้งเดียววัดผลสองครั้ง (One-Group Pretest-Posttest Design) โดยมีขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำเกม Spot it! เรื่อง โน้ตและเครื่องดนตรีไทย โดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ความเหมาะสมของเกม ความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับจุดประสงค์การเรียนรู้วิชา ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกม

2. ผู้วิจัยพัฒนาแบบทดสอบ ก่อนเรียน-หลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยเกม Spot it! โดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก 3 ข้อ คือ ความเหมาะสมของเกม ความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับจุดประสงค์การเรียนรู้วิชา ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกม

3. ทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ(ดนตรีไทย) เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” เป็นแบบทดสอบอัตนัย จำนวน 10 ข้อ ชนิดเขียนตอบตามความรู้และความเข้าใจของผู้เรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. ผู้วิจัยนำเกม Spot it! ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 37 คน

5. ทดสอบหลังเรียน กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะดนตรีไทยเรื่องดนตรีไทย ชนิดเขียนตอบตามความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนด้วยเกมเสริมทักษะ Spot it!

7. ผู้วิจัยนำข้อมูล ที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยเกม Spot it! และวิเคราะห์หาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยเกม Spot it!

6. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนด้วยเกมเสริมทักษะ Spot it!

7. ผู้วิจัยนำข้อมูล ที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ เปรียบเทียบหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยเกม Spot it! และวิเคราะห์หาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยเกม Spot it!

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ในส่วนแรกจะเป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน (Dependent Sample t-test) ด้วยเกม Spot it! โดยสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน และข้อมูลกลุ่มตัวอย่างภายในกลุ่มเดียวกัน และกำหนดค่าสถิติ ที่ระดับนัยยะสำคัญ .01 มีการวัดค่าประเมินแบบลิเกตสเกล (Likert Scale) ชนิด 5 ระดับ ประกอบไปด้วย (มากที่สุด, มาก, ปานกลาง, น้อย, น้อยที่สุด)

การวิเคราะห์ในส่วนที่สอง เป็นขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือแบบทดสอบ และแบบสอบถามความพึงพอใจ ต่อเกม Spot it! โดยอาศัยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ที่ประกอบไปด้วย

1. การหาค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยเกม Spot it โดยพิจารณาจากความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับตัวชี้วัด (IOC) และความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมชี้วัดด้านความพึงพอใจ

2. การหาค่าความยากง่าย (Difficulty) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. การวิเคราะห์ข้อสอบหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination Power) ของข้อสอบ โดยวิเคราะห์ข้อสอบเป็น

รายข้อแบบอิงเกณฑ์จากผลการสอบครั้งเดียว

4. การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร KR–20 ของ Kuder Richardson

5. เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทย เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ t–test แบบ (Dependent Samples)

การวิเคราะห์ในส่วนที่สาม จะวิเคราะห์สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดนตรีไทย เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม) ด้วยเกมเสริมทักษะ Spot it!

ผู้วิจัยได้ทำการวัดทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 37 คน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทย เป็นแบบทดสอบ จำนวน 10 ข้อ แบบอัตนัย (ชนิดเขียนตอบตามความรู้และความเข้าใจของผู้เรียน) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้เวลา 20 นาที ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการบันทึกคะแนนสอบไว้ จากนั้นผู้วิจัยนำเกม Spot it! ไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในการเพิ่มทักษะการอ่านโน้ตไทย และทักษะการระบุชื่อ จำแนกประเภทเครื่องดนตรีไทย เป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที หลังจากนั้น ผู้วิจัยทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทยฉบับเดิม เป็นแบบทดสอบ จำนวน 10 ข้อ แบบอัตนัย (ชนิดเขียนตอบตามความรู้และความเข้าใจของผู้เรียน) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีการสลับตัวเลือกในแต่ละข้อ ผลปรากฏดังตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดนตรีไทย เรื่อง โน้ตและเครื่องดนตรีไทย ก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการทดสอบ	คะแนนเต็ม	ผลการทดสอบ			
		$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	10	4.62	1.570	25.020	.000*
หลังเรียน	10	8.19	1.600		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลของความพึงพอใจที่มีผลต่อการใช้เกม Spot it! เรื่อง โน้ตและเครื่องดนตรีไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม)

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีผลต่อการใช้เกม Spot it! เรื่อง โน้ตและเครื่องดนตรีไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม)

ข้อ	ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความพึงพอใจ		
		ค่าเฉลี่ย	$\bar{X}$	ผลลัพธ์
1	ความสนุกสนาน ปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรม	4.78	0.74	มากที่สุด
2	ความชอบ และน่าสนใจ	4.68	0.90	มากที่สุด

(ต่อ)

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ข้อ	ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความพึงพอใจ		
		ค่าเฉลี่ย	$\bar{X}$	ผลลัพธ์
3	การได้มีส่วนร่วมและลงมือทำเอง	4.89	0.31	มากที่สุด
4	ส่งเสริมความเข้าใจในการเรียนยิ่งขึ้น	4.32	1.09	มาก
5	เนื้อหาสอดคล้องจุดประสงค์การเรียนรู้	4.68	0.96	มากที่สุด
6	สื่อการสอนสอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	4.95	0.32	มากที่สุด
7	แบบทดสอบมีความยาก–ง่าย เหมาะสม	3.89	0.95	มาก
8	วิธีการถ่ายทอดให้ผู้เรียน	4.97	0.16	มากที่สุด
9	ประเมินผลที่ยุติธรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
10	ความประทับใจหลังกิจกรรมจบลง	4.73	0.60	มากที่สุด
รวม		4.69	0.60	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีผลต่อการใช้เกมเสริมทักษะ Spot it! เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม) ได้ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.69 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.60 และผลความพึงพอใจที่มีผลต่อการใช้เกมเสริมทักษะ Spot it! เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม) อยู่ในระดับ มากที่สุด

อภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเกมเสริมทักษะ Sport it เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” ซึ่งเป็นสื่อการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านโน้ตไทย ทักษะการระบุชื่อ และจำแนกประเภทเครื่องดนตรีไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายประถม) เป็นสื่อการสอนรายวิชาศิลปะ(ดนตรีไทย) ที่ได้แนวคิดมาจากการศึกษารูปแบบของบอร์ดเกมประเภท “เกมจับคู่ภาพ” โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกบอร์ดเกมที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาโดยมีเค้าโครงของบอร์ดเกมคือ (1) ฝึกสายตาประสาทสัมผัส (2) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในกลุ่ม (3) การปรับเปลี่ยนรูปแบบเกมให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนนำเอาความรู้ด้านการอ่าน โน้ตไทย ทักษะการระบุชื่อ และจำแนกประเภทเครื่องดนตรีไทยทั้ง 4 ประเภท เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนประกอบด้วยการเรียกชื่อตัวโน้ตตามประวัติการบันทึกโน้ตไทยของ (บุญสืบ บุญเกิด และสุรศักดิ์ เพชรคงทอง) และการบันทึกระบบซอล–ฟา ที่เรียกชื่อโน้ตเรียงลำดับเสียงต่ำ–สูง (Sol–Fa System) และระบบตัวอักษรสัญลักษณ์สากล (Letter System) ของ (ณัชชา พันธุ์เจริญ, 2559) โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางการออกแบบเกมในการเรียนการสอนของ วารินทร์ รัศมีพรหม (2531) และหลักในการเลือกเกมข้อจำกัด ของเกมที่ ทิศนา แขมณี (2555) อธิบายไว้ จากนั้นทำสื่อการสอนเกม Sport it! ไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา และเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเพื่อประเมินความเหมาะสมของเกมที่ผู้วิจัยพัฒนา และสร้างขึ้น พบว่าผลการประเมินความเหมาะสมของเกม “สปอตอิต” (Spot it!) อยู่ในเกณฑ์ที่มีความเหมาะสม มากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 และได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ และทดลองกับกลุ่มตัวอย่างก่อนนำไปใช้ในการทดลองจริงเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดนตรีไทย และเพื่อศึกษาผลความพึงพอใจที่มีผลต่อการใช้เกม Spot it! เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” ผลการวิเคราะห์ข้อมูลอภิปรายผลได้ดังนี้ จากสมมติฐานข้อที่ 1 หลังจากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (กลุ่มตัวอย่าง) ได้ใช้เกม Spot it! เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน “หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน” ซึ่งจากการทดสอบสมมติฐาน อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้การจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรีไทยโดยใช้เกม Spot it! นั้นนับว่าเป็นสื่อการสอนที่ช่วยอำนวยความสะดวก

ให้ครูช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้น กิจกรรมสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนเกมเป็นตัวกลางที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารระหว่างผู้สอน และผู้เรียนตามที่ ณรุทธ์ สุทธจิตต์ (2541) ได้กล่าวถึง พัฒนาการทางด้านดนตรี ของเด็กในวัยนี้ มีการรับรู้เกี่ยวกับแนวคิดด้านดนตรีครบถ้วน คือมีความเข้าใจเกี่ยวกับ องค์ประกอบของดนตรีในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งเด็กในวัยนี้ควรได้รับการพัฒนาสาระดนตรีทั้งในด้าน เนื้อหา และทักษะดนตรีโดยเฉพาะด้านทฤษฎีดนตรี การอ่านโน้ตดนตรีช่วยในการเรียนดนตรีระดับสูง เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญมากที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถศึกษาดนตรีในระดับสูงต่อไปได้ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการศึกษาดนตรีต่อไป เกม Spot it! เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับทฤษฎี และเนื้อหาของดนตรีไทย โดยจัดการเรียนการสอนในลักษณะรูปแบบของการเล่นเกม เป็นการเรียนรู้ที่ได้รับร่วมมือระหว่างผู้เรียน และผู้สอนไปพร้อมกัน โดยการลดบทบาทของผู้สอนเพื่อเพิ่มกระบวนการ และกิจกรรมที่สร้างความกระตือรือร้นให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้มากขึ้น เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ ด้วยตนเอง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้นอกจากการฟัง และการท่องจำ ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาดนตรีไทย และเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาดนตรีให้มีประสิทธิภาพ เทคนิคการใช้เกมในการสอนยิ่งขึ้น ซึ่ง สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2547) กล่าวไว้ว่า เกมมีส่วนช่วยให้โอกาสผู้เรียนได้ฝึกทักษะเทคนิคไว้ว่า เกมมีส่วนช่วยให้โอกาสผู้เรียนได้ฝึกทักษะ เทคนิค และกระบวนการต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนมีส่วน ร่วมในการเรียนสูง มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่มี ความหมาย และยังจดจำได้คงทน และยังสะดวกแก่ผู้สอน และ ทิศนา แขมมณี (2555) ได้อธิบายว่า การสอนโดยใช้เกม เป็นกระบวนการสอนที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ซึ่งวัตถุประสงค์ของการสอนด้วยเล่นเกมนั้น เป็นวิธีการที่ช่วยให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน และทดสอบความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับ ประสบการณ์โดยตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้อง กับงานวิจัยของ วิภาพร อำไพพิทักษ์วงศ์ (2552) ที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อ การสอนชนิดเกมกระดานแนวคิดเกมเศรษฐีเพื่อใช้สอนอ่านโน้ต สำหรับ นักเรียนเปียโนชั้นต้น มีผลการทดสอบก่อนเรียนกับการทดสอบหลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อิสรีย์ เพียรจริง (2559) ที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อเกมบิงโก (M.T BINGO) เพื่อใช้สอนทฤษฎีดนตรีสากลเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีผลการทดสอบก่อนเรียน กับการทดสอบหลังเรียนที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และจากสมมติฐานข้อที่ 2 ที่กล่าวถึง ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อเกม Spot it! เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” ซึ่งจากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อเกม Spot it! ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม) “<u>มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด</u>” ได้ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.67 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.61 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากจากการเลือกจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรีโดยใช้เกมนี้ มีส่วนช่วยเน้นให้ผู้เรียนนั้น เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนได้แสดงความคิดเห็นด้วยกัน ช่วยเหลือกัน การช่วยดึงดูดการสอนโดยใช้เกม ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน ความบันเทิง ความเพลิดเพลินให้ผู้เรียนมีความสนใจเรียนมากขึ้น และเกิดความพอใจที่จะเรียน เกิดความตั้งใจในการทำกิจกรรม ด้วยความสุข เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้พัฒนาผู้เรียนในทุก ๆ ด้าน ส่งผลดีต่อการเรียน เมื่อได้ทำ กิจกรรมดังกล่าวจนประสบความสำเร็จก็จะเกิดความพึงพอใจและมั่นใจในตนเอง ซึ่ง ณรุทธ์ สุทธจิตต์ (2541) กล่าวว่า ผู้เรียนระดับประถมศึกษานั้น กิจกรรมที่น่าจะเหมาะสมสำหรับผู้เรียนในวัยนี้ ควรเป็นสิ่งที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมด้วย มีส่วนคิด และทำด้วยตนเอง นอกจากวิธีการอื่น ๆ นอกเหนือจากการบรรยาย ผู้เรียนได้คิดสร้างสรรค์ดนตรีที่เป็นสิ่งที่เหมาะสม ได้มีโอกาสเรียนรู้และ ฝึกฝนทักษะดนตรีตามที่ตนเองถนัดไปพร้อมกับการเรียนทฤษฎีดนตรีในเรื่องต่าง ๆ สามารถเป็น กิจกรรมนอกห้องเรียนในรูปแบบของชมรมต่าง ๆ ทางดนตรี ผู้เรียนจึงเกิดความพึงพอใจมากจาก การเลือกจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรีโดยใช้เกม สอดคล้องกับคำกล่าวของ (แกรมบ์, คาร์, และ ฟิตซ์ (Jean Dresden Grambs และคนอื่น ๆ, 1970) ที่กล่าวว่า เกมเป็นนวัตกรรม การศึกษาที่ครูส่วนใหญ่ยอมรับว่ากิจกรรมการเล่นหรือเกม สามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน โดยครู สามารถนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้การสอนนั้นดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายได้ เกม เป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขัน

อย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ และเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน และสอดคล้องกับ หลักการการจัดการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ที่กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ต้องยึดหลักให้ผู้เรียนมีความสำคัญ ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองตามธรรมชาติ และเต็มความสามารถ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของบุคคลกับการพัฒนาการทางสมองการใช้สื่อการเรียนรู้ในการเป็นเครื่องมือในการส่งเสริม และสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ และทักษะรวมทั้งมีคุณลักษณะตามมาตรฐานของการเรียนรู้ตามหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพการเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับความชอบ และพัฒนาการของเด็ก และได้ถูกบรรจุอยู่ในรูปแบบของวิธีการสอน โดยถูกเรียกว่า “เกมการศึกษา” การเลือกจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรีไทยโดยใช้เกมทำให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เกิดความพึงพอใจที่มีต่อเกม Spot it! เรื่อง “โน้ตและเครื่องดนตรีไทย” อยู่ในระดับ **มากที่สุด**

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. การใช้เกมในการเรียนการสอน ผู้สอนต้องชี้แจงจุดมุ่งหมายการเล่นเกม กฎกติกา แผนการสอน ผู้สอนต้องชี้แจงจุดมุ่งหมายการเล่นเกมเพื่อให้ผู้เล่นได้เข้าใจวิธีการเล่นเกมอย่างชัดเจน

2. การใช้สื่อประเภทเกมในการเรียนการสอน ควรมีการจัดเวลาที่เหมาะสมในการ เล่นเกมที่ใช้เวลาไม่นานจนเกินไป ประมาณ 8–10 นาทีต่อเกม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดนตรีไทย เรื่อง โน้ตและเครื่องดนตรีไทย ระหว่างกลุ่มที่ทำการสอนด้วยเกม Spot it! และกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ

2. ควรแก้ปัญหาเรื่อง ภาพที่ไม่สมดุล หรือขาดหายไปของแผ่นเกม สำหรับระบบการเล่นแบบที่มีจำนวนผู้เล่น 2 คน (1 vs 1)

3. แนวทางในการพัฒนาเกม Spot it! ในการสอนเนื้อหาสาระดนตรีไทย เรื่องอื่น ๆ เช่น รูปแบบวงดนตรีไทย จังหวะสามัญ ศัพท์สังคีต เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* องค์การรับสินค้าและพัสดุภัณฑ์(รสพ.).

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2561). *ดนตรีศึกษา หลักและการสาระสำคัญ (พิมพ์ครั้งที่2).* สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัชชา พันธุ์เจริญ. (2559). *ทฤษฎีดนตรี.* สำนักพิมพ์เกศกะรัต.

ทิศนา แขมมณี. (2555). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 16). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2560). *14 วิธีการสอนสำหรับครูมืออาชีพ (พิมพ์ครั้งที่ 13).* สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธวัชชัย นาควงษ์. (2543). *การสอนดนตรีสำหรับเด็ก.* สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย.

บุญสืบ บุญเกิด และ สุรศักดิ์ เพชรคงทอง. (2559). ประวัติการบันทึกโน้ตดนตรีไทย. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 4*(1), 83–96.

วารินทร์ รัศมีพรหม. (2531). *สื่อการสอนเทคโนโลยีทางการศึกษาและการสอนร่วมสมัย.* ชวนพิมพ์.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21.* มูลนิธิสดศรี–สฤษดิ์วงศ์.

วิภาพร อำไพพิทักษ์วงศ์. (2552). สื่อการสอนดนตรีชนิดเกมกระดานแนวคิดเกมเศรษฐี เพื่อสอนอ่านโน้ตของนักเรียนเปียโนชั้นต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยมหิดล.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2560). *ครูยุคใหม่กับการจัดการเรียนรู้สู่การศึกษา 4.0.* 9119 เทคนิคพริ้นติ้ง.

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2547). *19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ* (พิมพ์ครั้งที่ 5). ภาพพิมพ์.

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อรวรรณ บรรจงศิลป. (2538). *การสอนดนตรีในระดับประถมศึกษา.* สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อิสรีย์ เพียรจริง. (2559). การพัฒนาการสอนทฤษฎีดนตรีเบื้องต้น โดยใช้เกม (M.T BINGO) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษปีที่ 3 โรงเรียนนานาชาติโมเดิร์น กรุงเทพ. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Jean Dresden Grambs, J. C. (1970). Modern Method in Secondary Education (3rd ed.). U.S.A.: Holt Rinehart and winston Inc, 244.