

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปในการสอน วิชาดนตรีปฏิบัติ (เครื่องเป่า) โรงเรียนพลวิทยา อำเภอดงหลวง จังหวัดสงขลา

พัชร สุวรรณธาดา *

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และประสิทธิภาพของโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป ใน 6 ด้าน ได้แก่ (1) ความแม่นยำของการบรรเลงโน้ต (2) ความแม่นยำของเครื่องหมายต่างๆที่ปรากฏในบทเพลง (3) ความคงที่ของจังหวะ (4) การแบ่งวรรคตอนในบทเพลง (5) ความไพเราะความเข้าใจในบทเพลง และ (6) นักเรียนสามารถบรรเลงบทเพลงเข้ากับดนตรีประกอบได้เป็นอย่างดี ระหว่างกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มได้แก่กลุ่มที่ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป 10 คน และกลุ่มที่ไม่ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป 10 คน ซึ่งใช้แผนการสอน แบบทดสอบ เกณฑ์การประเมิน แบบเดียวกัน และระยะเวลาในการเรียนเท่ากัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย หาค่าประสิทธิภาพ KW – CAI ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าความแปรปรวน(SและS2) T-Test แบบ Equal Variance assumed เทียบตารางค่าวิกฤติ แบบ Two Tail ที่ระดับนัยสำคัญที่ 0.01

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป มีผลสัมฤทธิ์ดีกว่ากลุ่มนักเรียนที่ไม่ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปในทุกๆด้าน มีค่าประสิทธิภาพพบว่า โปรแกรมดนตรีมีประสิทธิภาพมากกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80 เปอร์เซ็นต์ 2) จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้พบว่า โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปมีประสิทธิภาพทั้ง 6 ด้าน โดยด้านที่มากที่สุดคือ นักเรียนสามารถเล่นบทเพลงเข้ากับดนตรีประกอบได้เป็นอย่างดี 3) เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า กลุ่มนักเรียนที่ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปจะมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีกว่ากลุ่มนักเรียนที่ไม่ใช้โปรแกรมดนตรีสามารถมีวิสัย โดยด้านที่มีค่าความแตกต่างมากที่สุดคือด้านความคงที่ของจังหวะ และด้านที่มีความแตกต่างกันน้อยที่สุดคือ ความแม่นยำของเครื่องหมายต่างๆที่ปรากฏในบทเพลง โดยรวมแล้วกลุ่มนักเรียนที่ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปนี้มีผลสัมฤทธิ์ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.01

คำสำคัญ : โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป, โรงเรียนพลวิทยา, วิชาดนตรีปฏิบัติ

*นักศึกษา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาดนตรีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

Abstract

The purpose of this research was to study and compare the learning achievement by using instant music program in winds instrument class of Polwittaya School Hatyai Songkhla in 6 musical skill consist of (1) The precision of playing notes (2)The ability of playing music following musical signature and musical Term in scores (3)The steady of rhythmic (4)Divide phrasing by breathing control (5)Musicianship and musical interpretation and(6) The ability to play accompany with other part in aspects. The sample included 20 students of Polwittaya School divide to 2 groups, each group has 10 people. First group used instant music program and the second group did not use it. The instruments included instant music program and the achievement test. Data was statistically analyzed in percentage, arithmetic mean, standard deviation, and t – test (Equal Variance assumed)

The finding revealed as follow 1) a group of students who experienced instant music program has learning achievement better the other group. And the efficiency of instant music program is higher than Criterion (80 percents) which is mean this program is efficient 2) the instant music program is efficient for every music skills, the most efficient skill is the ability to play accompany with other part. 3) The result of comparison the learning achievement of two groups, there are difference between this two groups about steady of rhythmic has the highest range of difference while the precision of playing notes has the lowest range of difference. The average difference of the first group was higher significantly at 0.01 level compares to the other group who never experienced this instant music program.

Keywords : Instant music program, Polwittaya school, Winds instrument class

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนมากขึ้น และเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียนกับตัวครูผู้สอนเท่านั้น นอกจากนี้เทคโนโลยียังเป็นตัวเชื่อมต่อผู้เรียนกับศาสตร์ต่างๆโดยตรง ซึ่งสามารถเปิดมุมมองและโลกทัศน์ของนักเรียนให้กว้างขวางและครอบคลุมความรู้ในสถานการณ์ปัจจุบันเทคโนโลยีการศึกษา เป็นคำที่มาจากคำสองคำคือ เทคโนโลยี ที่มีความหมายว่าเป็นศาสตร์แห่งวิธีการ ซึ่งมีได้มีความหมายว่าเป็นศาสตร์แห่งเครื่องมือเพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงวัสดุและวิธีการด้วย เมื่อมาเชื่อมกับคำว่า การศึกษา จึงเกิดเป็นคำใหม่ที่มีความหมายว่า การประยุกต์เครื่องมือ วัสดุและวิธีการไปส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ ตลอดจนการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ (วสันต์ อดิศักดิ์, 2544)

การเรียนดนตรีให้มีผลสัมฤทธิ์ที่ดี มีทักษะสำคัญที่ผู้เรียนควรจะต้องมีและสามารถพัฒนาให้

ดียิ่งขึ้นได้แก่ ทักษะการเล่น และ ทักษะการฟัง ซึ่งทักษะทั้งสองอย่างนี้เป็นทักษะที่เอื้ออำนวยให้อีกทักษะหนึ่งเกิดการพัฒนา ยกตัวอย่างเช่น หากครูสอนให้นักเรียนฝึกเล่นเครื่องดนตรีสักหนึ่งชิ้น โดยให้นักเรียนเริ่มเล่นโน้ตตัวแรกที่ยากที่สุดที่สามารถทำได้ นักเรียนจะต้องเรียนรู้ที่จะฟังเสียงที่ตนเองเล่น และจดจำได้ว่าเสียงมีลักษณะอย่างไร เพื่อให้กระบวนการฝึกซ้อมโน้ตตัวอื่น ๆ สามารถทำได้ง่ายขึ้น ตัวอย่างเช่นนี้สะท้อนให้นักเรียนเห็นว่า การฟังที่เริ่มต้นจากการฟังตนเองนั้นดีประโยชน์มาก ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าหากมีนวัตกรรมที่ช่วยในการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีด้านโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป มาเป็นตัวกระตุ้นพัฒนาการทางด้านการฟังให้กับนักเรียน หลักสูตรดนตรีของนักเรียนโรงเรียนพลวิทยาได้ น่าจะเพิ่มพูนผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการปฏิบัติเครื่องดนตรีของนักเรียนโรงเรียนพลวิทยาได้มากกว่าที่เป็นอยู่ ในหลักการสอนแบบซูซูกินั้นการเริ่มต้นการเรียนรู้ดนตรีโดยการใช้หู (Learn by ears) จะถูกให้ความสำคัญมาก ก่อนการเรียนรู้วิธีการอ่านหรือการเขียนตัวโน้ต Suzuki ได้ค้นพบวิธีการสอนลักษณะนี้จากการสังเกตการเริ่มฝึกพูดของเด็กไม่ว่าจะเป็นเด็กสัญชาติใด ก็ล้วนแล้วเริ่มต้นด้วยการฟังก่อนที่จะอ่านหนังสือและเขียนหนังสือได้เสียอีก (Suzuki method, 2555, online) ดังนั้นสิ่งที่กระตุ้นให้เด็กพูดภาษาได้ก็คือการฟังซ้ำ ๆ และเกิดการฝึกฝนเพื่อให้เกิดทักษะโปรแกรมดนตรีสมาธิที่มีผล เป็นซอฟต์แวร์ดนตรีที่ช่วยในการฝึกซ้อมดนตรีให้กับนักดนตรีตั้งแต่เด็กนักเรียนที่เริ่มฝึกหัดไปจนถึงนักเรียนในระดับที่สูง ทำให้ผู้ฝึกซ้อมสามารถฝึกซ้อมซ้ำไปมาได้โดยไม่เบื่อ เมื่อเทียบกับการฝึกซ้อมโดยลำพัง โดยโปรแกรมนี้ทำให้นักเรียนสามารถฝึกฝนเพลงโดยการเล่นไปด้วยกันกับโปรแกรมซึ่งทำหน้าที่เป็นส่วนที่เล่นประกอบ (Accompaniment Part) ทำให้นักเรียนเข้าใจองค์ประกอบของบทเพลง และพัฒนาฝีมือการเล่นได้อย่างรวดเร็ว โปรแกรมรองรับทั้งสำหรับการซ้อมเดี่ยว ได้แก่ เครื่องเป่า เครื่องสาย ขั้บร้อง ตลอดจนการซ้อมแบบกลุ่มหรือวง ได้แก่ วงเครื่องเป่า วงเครื่องสาย วงขั้บร้องประสานเสียง ไปจนถึงวงออร์เคสตรา

สำหรับหลักสูตรการเรียนการสอนดนตรีของนักเรียนในโรงเรียนพลวิทยา อำเภอนาทม จังหวัดสงขลา นักเรียนจะเริ่มเรียนวิชาดนตรีเพิ่มเติมในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยเริ่มเรียนเป็นกลุ่มวิชาดนตรีปฏิบัติ (คีย์บอร์ด) เพื่อเตรียมความพร้อมและปลูกฝังทักษะและสุนทรียภาพทางดนตรีให้นักเรียนตั้งแต่เด็ก เมื่อนักเรียนเลื่อนเข้าสู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนจะมีโอกาสได้เลือกเครื่องดนตรีตามกลุ่มที่ทางโรงเรียนได้จัดไว้ ได้แก่ กลุ่มเครื่องดนตรีกีตาร์ เครื่องสาย ขั้บร้องและ เครื่องเป่า

การเรียนการสอนวิชาการปฏิบัติเครื่องเป่าซึ่งเป็นวิชาดนตรีเพิ่มเติม ในโรงเรียนพลวิทยานักเรียนใช้หนังสือ Essential Elements 2000 Comprehensive Band Method Book 1 ซึ่งมีเนื้อหาสาระที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางปี 2551 มาเป็นหนังสือประกอบการเรียนการสอน โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป เข้ามาใช้ประกอบกับหนังสือ Essential Elements 2000 Comprehensive Band Method Book 1 โดยจะศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนสองกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักเรียนที่ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป และกลุ่มนักเรียนที่ไม่ได้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งเกิดจากการใช้โปรแกรม

ดนตรีสำเร็จรูป นักเรียนโรงเรียนพลวิทยา โดยการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะเน้นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังใช้โปรแกรมนี้ โดยการทดสอบการปฏิบัติเครื่องดนตรี เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการของนักเรียนที่ใช้โปรแกรมดนตรีชิ้นนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนในระดับชั้นเดียวกันที่ไม่ได้ใช้โปรแกรมสามารถมีผลช่วยสอนเพื่อประโยชน์การพัฒนาการเรียนการสอนในก้าวหน้าต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปในการสอนวิชาดนตรีปฏิบัติ (เครื่องเป่า) โรงเรียนพลวิทยา อำเภอดอนตาล จังหวัดสกลนคร มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และประสิทธิภาพของโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป ใน 6 ด้าน ได้แก่ (1)ความแม่นยำของการบรรเลงโน้ต (2)ความแม่นยำของเครื่องหมายต่างๆที่ปรากฏในบทเพลง (3)ความคงที่ของจังหวะ (4)การแบ่งวรรคตอนในบทเพลง (5)ความไพเราะความเข้าใจในบทเพลง และ (6)นักเรียนสามารถบรรเลงบทเพลงเข้ากับดนตรีประกอบได้เป็นอย่างดี ระหว่างกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มได้แก่กลุ่มที่ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป และกลุ่มที่ไม่ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป

ขอบเขตของการวิจัย

ด้านเนื้อหาทางวิชาการ ได้มุ่งเน้นศึกษาประสิทธิภาพของโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปใน 6 ด้าน ได้แก่ (1)ความแม่นยำของการบรรเลงโน้ต (2)ความแม่นยำของเครื่องหมายต่างๆที่ปรากฏในบทเพลง (3)ความคงที่ของจังหวะ (4)การแบ่งวรรคตอนในบทเพลง (5)ความไพเราะความเข้าใจในบทเพลง และ (6)นักเรียนสามารถบรรเลงบทเพลงเข้ากับดนตรีประกอบได้เป็นอย่างดี

ขอบเขตด้านประชากรและพื้นที่ในการศึกษา เป็นการศึกษาข้อมูลจากกลุ่มนักเรียนโรงเรียนพลวิทยา อำเภอดอนตาล จังหวัดสกลนคร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 คน ที่เลือกเรียนวิชาดนตรีปฏิบัติเครื่องเป่า ในปีการศึกษา 2555 เทอมที่ 1 ระยะเวลาในการทำการวิจัยเก็บข้อมูลเท่ากับ 1 ภาคเรียน

ทั้งนี้ จึงขอสงวนสิทธิ์ในการใช้ชื่อจริงของโปรแกรมเพื่อมิให้ส่งผลกระทบต่อ ใดๆกับบริษัท และโปรแกรมที่ผู้วิจัยนำมาทำการทดลอง

ระเบียบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง และเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้เครื่องมือได้แก่โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ โดยผู้วิจัยจะใช้วิธีการวิจัยแยกเป็น 2 กลุ่ม แบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1

กลุ่มที่ 1

- ทดลองเรียนโดยใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป
- เก็บรวบรวมข้อมูลโดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบท้ายคาบ/แบบทดสอบวัด

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

- นำข้อมูลที่ได้(ผลสัมฤทธิ์) มาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล เปรียบเทียบประสิทธิภาพโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป ทั้ง 6 ด้าน ว่าโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปนี้มีประสิทธิภาพในทักษะด้านใดมากน้อยเพียงใด

ส่วนที่ 2

กลุ่มที่ 2

- ทดลองเรียนโดยไม่ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป
- เก็บรวบรวมข้อมูลโดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบท้ายคาบ/แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทาง

การเรียนรู้

- นำข้อมูลที่ได้(ผลสัมฤทธิ์) มาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล เปรียบเทียบประสิทธิภาพโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป ทั้ง 6 ด้าน ว่าโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปนี้มีประสิทธิภาพในทักษะด้านใดมากน้อยเพียงใด

ส่วนที่ 3 นำข้อมูลของนักเรียนในกลุ่มที่ 1 และ 2 ไปเปรียบเทียบเพื่อหาค่าความแตกต่างในผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์แต่ละด้าน (6ด้าน)

ในการตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหา เกณฑ์การให้คะแนน และ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ผู้วิจัยได้เรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่านกรุณาตรวจสอบและแก้ไขจนสามารถนำมาใช้ในการวิจัยได้ จากนั้นได้ขอความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียนพลวิทยาในการจัดเก็บวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบฝึกหัดท้ายคาบ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของนักเรียนทั้งสองกลุ่มนี้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ค่าเฉลี่ย หาค่าประสิทธิภาพ KW - CAI ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและ ค่าความแปรปรวน (SและS2) ค่า T-Test แบบ Equal Variance assumed เทียบตารางหาค่าวิกฤติ แบบ Two Tail ที่ระดับนัยสำคัญที่ 0.01

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยได้จำแนกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. ผลการวิจัยการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มนักเรียนจำนวน10 คนที่ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปพบว่าหลังจากนักเรียนใช้โปรแกรมสำเร็จรูปแล้วมีผลสัมฤทธิ์เฉลี่ยรวมเปลี่ยนไปจากเดิมที่ระดับ 3.60 (ปานกลาง) เป็น 4.45 (ดี) เมื่อเทียบระดับความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เฉลี่ยรายจุดประสงค์ พบว่า ด้านที่มีระดับผลสัมฤทธิ์มากที่สุดไปหาน้อยที่สุดดังนี้

1.1 นักเรียนสามารถเล่นบทเพลงเข้ากับดนตรีประกอบได้เป็นอย่างดี มีค่าความต่างที่ระดับ 1.1

- 1.2 ความคงที่ของจังหวะมีค่าความต่างที่ระดับ 1
- 1.3 ความแม่นยำของการบรรเลงโน้ตมีค่าความต่างที่ระดับ 0.9
- 1.4 การแบ่งวรรคตอนของบทเพลงมีค่าความต่างที่ระดับ 0.8
- 1.5 ความแม่นยำของเครื่องหมายต่างๆที่ปรากฏในบทเพลง มีค่าความต่างที่ระดับ 0.7
- 1.6 ความไพเราะ ความเข้าใจในบทเพลงมีค่าความต่างที่ระดับ 0.6

เมื่อหาค่าประสิทธิภาพของโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป เท่ากับ 80.5 เปอร์เซนต์ มากกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80 เปอร์เซนต์ จัดว่ามีประสิทธิภาพพอใช้

2. ผลการวิจัยการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มนักเรียนจำนวน 10 คนที่ไม่ได้ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป พบว่าหลังจากนักเรียนใช้โปรแกรมสำเร็จรูปแล้วมีผลสัมฤทธิ์เฉลี่ยรวมเปลี่ยนไปจากเดิมที่ระดับ 2.79 (พอใช้) เป็น 3.43 (ปานกลาง) เมื่อเทียบระดับความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เฉลี่ยรายจุดประสงค์ พบว่า ด้านที่มีระดับผลสัมฤทธิ์มากที่สุดไปหาน้อยที่สุดดังนี้

2.1 นักเรียนสามารถเล่นบทเพลงเข้ากับดนตรีประกอบได้เป็นอย่างดี มีค่าความต่างที่ระดับ 0.6

2.2 การแบ่งวรรคตอนของบทเพลง ความคงที่ของจังหวะและ ความแม่นยำของการบรรเลงโน้ตมีค่าความต่างที่ระดับ 0.5

2.3 ความแม่นยำของเครื่องหมายต่างๆที่ปรากฏในบทเพลง มีค่าความต่างที่ระดับ 0.3

2.4 ความไพเราะ ความเข้าใจในบทเพลงมีค่าความต่างที่ระดับ 0.1

3. เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งสองสรุปได้ว่า นักเรียนกลุ่มที่ 1 ซึ่งใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในระดับ 4.45 ในขณะที่นักเรียนกลุ่มที่ 2 ซึ่งมิได้ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในระดับ 3.43 มีความต่างกันที่ระดับ 1.02 มีค่า T-Test เท่ากับ 11.29 เมื่อเทียบตารางที่แบบ Two Tails หาค่าวิกฤตที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 พบว่า นักเรียนกลุ่มที่หนึ่งมีความแตกต่างทางผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เทียบกับกลุ่มที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้จากการใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปในการสอนวิชาดนตรีปฏิบัติ(เครื่องเป่า) โรงเรียนพลวิทยา อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา โดยทำการสุ่มนักเรียนตัวอย่างคือกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 และ 4/4 จำนวน 20 คน จากกลุ่มประชากรจำนวน 600 คน โดยนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มนี้ จะมี 1 กลุ่มที่ทดลองใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปในการเรียนการสอน และอีกกลุ่มหนึ่งจะใช้วิธีการเรียนแบบปกติซึ่งไม่มีการใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป จากนั้นผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดท้ายคาบ และคะแนนจากการทำแบบทดสอบ ซึ่งใช้แผนการจัดการเรียน แบบฝึกหัด แบบทดสอบ และจุดประสงค์การ

ประเมินแบบเดียวกัน เพื่อศึกษาตามวัตถุประสงค์การวิจัย

จากกระบวนการวิจัยดังกล่าว สามารถนำมาอภิปรายเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์และนัยสำคัญตามด้านที่ศึกษา 6 ด้านจากมากไปหาน้อยดังนี้

1. ความแม่นยำของการบรรเลงโน้ต และความคงที่ของจังหวะ

ทักษะ 2 ด้านนี้เป็นทักษะเบื้องต้นผู้เรียนดนตรีจะต้องสามารถเข้าใจ และปฏิบัติได้ จากผลการทดลอง นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างทางด้านผลสัมฤทธิ์ในข้อนี้ ผู้วิจัยจึงขอสรุปว่าโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป มีส่วนช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนเป็นอย่างมากในเรื่องของทักษะเบื้องต้นเรื่องความแม่นยำของการบรรเลงโน้ต และความคงที่ของจังหวะ ซึ่งผู้วิจัยสามารถใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปนี้ในการพัฒนาทักษะด้านนี้ได้ มีความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ระหว่างกลุ่มนักเรียนที่ใช้ และไม่ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูป มากที่สุด

2. การแบ่งวรรคตอนของบทเพลง

ทักษะด้านนี้สำคัญมากสำหรับผู้เรียนวิชาดนตรีปฏิบัติ เพราะจะทำให้บทเพลงสื่อความหมายได้ถูกต้องตามประโยคเพลง นักเรียนเครื่องเป่า จะต้องรู้จักการแบ่งวรรคตอนที่ถูกต้อง จากการหายใจให้ถูกต้องตามตำแหน่งที่ถูกต้อง ซึ่งเป็นทักษะที่นักเรียนจะต้องฝึกหลังจากนักเรียนสามารถเล่นโน้ตได้ถูกต้องแม่นยำแล้ว จากการทดลอง พบความแตกต่างของระดับผลสัมฤทธิ์ในด้านนี้ในลำดับที่ 2 จึงสามารถกล่าวได้ว่า โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปนี้มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะด้านนี้ สามารถนำไปปรับใช้กับนักเรียนได้

3. ความไพเราะ และความเข้าใจในบทเพลง นักเรียนสามารถเล่นเพลงเข้ากับดนตรีประกอบได้ดี

ทักษะสองด้านนี้เป็นทักษะที่ต้องอาศัยประสบการณ์การฟัง และทักษะการเล่นประสานกัน จึงทำให้เกิดทักษะในการบรรเลงได้อย่างไพเราะและเข้าใจในบทเพลง อีกทั้งการเล่นเพลงให้เข้ากับเสียงดนตรีประกอบได้นับเป็นทักษะที่ต้องอาศัยการฝึกฝน และเนื่องจากนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งอาจยังไม่มีทักษะ และประสบการณ์ด้านดนตรีมากนัก จึงพบว่าโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปนี้มีประสิทธิภาพต่อทักษะด้านนี้ในลำดับที่ 3

4. ความแม่นยำของเครื่องหมายต่างๆที่ปรากฏในบทเพลง

การเรียนตลอดภาคเรียน แม้จะมีการตอนที่เป็นลำดับขั้นตอน หมายถึงเริ่มสอนจากระดับง่ายและค่อยๆเพิ่มระดับความซับซ้อนทางดนตรีมากขึ้น ผนวกกับการใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปเข้าช่วย อย่างไรก็ตามผลความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ในทักษะด้านนี้ยังคงไม่มากนัก ผลการวิจัยระบุว่ากลุ่มนักเรียนที่ใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปมีระดับผลสัมฤทธิ์ต่างกับกลุ่มที่ไม่ได้ใช้ น้อยที่สุด

หากกล่าวโดยรวม โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปนี้ มีส่วนช่วยในการเพิ่มพูนผลสัมฤทธิ์ได้ในทุก ๆ ด้าน โดยมีด้านที่มากที่สุดคือ เรื่องความแม่นยำของตัวโน้ต และความคงที่ของจังหวะ จึงเหมาะแก่การนำโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปนี้ไปประยุกต์ใช้กับวิชาปฏิบัติดนตรี (เครื่องเป่าและเครื่องดนตรีอื่น ๆ)

ในเรื่องการพัฒนาทักษะ และทักษะความแม่นยำในการบรรเลงต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบประสิทธิภาพของโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปทำให้ผู้วิจัยได้ข้อสรุปในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาศักยภาพด้านดนตรีของนักเรียน โดยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. เสนอให้หน่วยงานสนับสนุนการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปนี้เป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนวิชาดนตรีปฏิบัติของโรงเรียนพลวิทยา ในทุกๆ เครื่องดนตรี ทั้งนี้เพื่อให้บุคลากรทางการศึกษาได้มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีเป็นตัวช่วยในการจัดการเรียนการสอนทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน และนักเรียนทุกคนได้มีโอกาสในการทดลองใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปนี้ เพื่อทำการทดลองเป็นระยะว่าโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปนี้จะสามารถใช้นักเรียนทุกระดับได้อย่างมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด เพื่อจะได้ทำการปรับปรุงการใช้งานในสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มเครื่องมือกำหนดไว้

2. สนับสนุนงบประมาณในการสั่งซื้อโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปนี้ และจัดทำกรอบวิธีการใช้โปรแกรมนี้ให้กับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้สามารถเข้าใจ เข้าถึง และเรียนรู้การนำโปรแกรมไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. ให้ความรู้แก่นักเรียนเกี่ยวกับวิธีการใช้โปรแกรมและวัตถุประสงค์ในการใช้โปรแกรม เพื่อให้ให้นักเรียนยึดติดกับคะแนนที่ได้จากการประเมินโดยโปรแกรมดนตรีสำเร็จรูปเท่านั้น ทั้งนี้ควรสอนให้นักเรียนเรียนรู้การประเมินค่าผลงานทางดนตรีของตนได้อย่างถูกต้องและมั่นใจ

เอกสารอ้างอิง

- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2542). การวิเคราะห์สถิติเพื่อการตัดสินใจ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์วิทยาลัย.
- นวนุช ภัทราคร. (2538). สถิติการศึกษา. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- นิพนธ์ คุชปรีดี. สัมมนาการวิจัยและทฤษฎีด้านบริการการศึกษา : ประมวลสาระชุดวิชา สัมมนาการวิจัย และทฤษฎีทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หน่วยที่ 1-4. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2536.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2540). ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์และปกเจริญผล.

- วสันต์ อดิศักดิ์. (2523). *ประวัตินวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาในประเทศไทย*.
วิทยานิพนธ์ คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาอุดมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริชัย กาญจนวาสี, ดิเรก ศรีสุข และ ทวีรัตน์ มิตยารักษ์. (2535). *การเลือกใช้สถิติที่เหมาะสม
สำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริชัย กาญจนวาสี และคณะ. (2535). *การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง*. ค้นเมื่อวันที่ 23 พฤษภาคม
2555. จาก <https://www.pioneer.netserv.chula.ac.th/~jaimom/re6.htm>
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2555). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช
2555 ฉบับสมบูรณ์ 4 สี : ดาวน์โหลดหลักสูตร*. ค้นเมื่อวันที่ 28 พฤษภาคม 2555.
จาก www.curriculum51.net/viewpage.php?t-id=64
- Cohen, L., and Manion, L. (1989). *Research Method in Education*. 3rd Edition. London:
Routledge.
- International Suzuki Association. (2555). *Suzuki Method*. ค้นเมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม 2555.
จาก <http://internationalsuzuki.org/method.htm>
- Makemusic. (2555). *Smartmusic*. ค้นเมื่อวันที่ 3 เมษายน 2555. จาก [www.smartmusic.com/
products/](http://www.smartmusic.com/products/)
- Rodney Gurley, B.M. (2012). *Student Perception of the Effectiveness of SmartMusic as a
Practice and Assessment Tool on Middle School and High School Band Students*.
Master of Music Graduate Faculty of Texas Tech University.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล	นางสาวพัชรี สุวรรณธาดา (ปรีชาเลิศจริง)
วัน เดือน ปี เกิด	31 มีนาคม พ.ศ. 2530
การศึกษา	
พ.ศ 2542 – 2548	มัธยมต้น – มัธยมปลาย โรงเรียนสตรียะลา อำเภอเมือง จังหวัด ยะลา
พ.ศ 2548 – 2551	หลักสูตรดุริยางคศาสตรบัณฑิต ดนตรีปฏิบัติ(ทรมเปิด) วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล
พ.ศ. 2552 – 2554	หลักสูตรดุริยางคศาสตรบัณฑิต ดนตรีปฏิบัติ(ทรมเปิด) Yong Siew Toh Conservatory of Music, National University of Singapore
