

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Action Research)

เรื่อง : การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนโน้ตดนตรีสากลขั้นพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะร่วมกับเกมการศึกษา

ชื่อผู้วิจัย: นางสาวเจนจิรา เย็นชื่น

ตำแหน่ง: ครู

กลุ่มสาระการเรียนรู้: ศิลปะ (สาระดนตรี)

ปีการศึกษา : 2568

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิชาดนตรีสากลเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ซึ่งมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบดนตรี โดยมี "โน้ตสากล" เป็นเครื่องหมายและสัญลักษณ์สากลที่ใช้บันทึกระดับเสียงและจังหวะ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการปฏิบัติเครื่องดนตรีและการขับร้อง

จากการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะ (ดนตรี) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านวังนกแอ่นพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะในการอ่านและการเขียนโน้ตสากล ไม่สามารถจดจำระดับเสียงบนบรรทัด 5 เส้น (กุญแจซอล) รวมถึงสับสนเรื่องค่าความยาวของตัวโน้ต ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดความมั่นใจ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ผู้วิจัยจึงได้แนวคิดในการแก้ปัญหาดังกล่าว โดยการสร้าง "ชุดแบบฝึกทักษะร่วมกับเกมการศึกษา" ขึ้นเพื่อเปลี่ยนการท่องจำแบบเดิมให้สนุกสนาน น่าสนใจ และเป็นระบบจากง่ายไปยาก ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนโน้ตสากลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งผลให้มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาดนตรีต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โน้ตสากล ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
- เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนโน้ตสากลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

3. ขอบเขตของการวิจัย

- ประชากร/กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านวังนกแอ่น จำนวน 6 คน
- เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย: หน่วยการเรียนรู้เรื่อง โน้ตดนตรีสากล (ประกอบด้วย บรรทัด 5 เส้น, กุญแจซอล, ค่าตัวโน้ต และตำแหน่งโน้ต C, D, E, F, G, A, B)
- ระยะเวลาที่ใช้: ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ใช้เวลาจัดกิจกรรมรวม 2 คาบ คาบละ 50 นาที

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แผนการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ (ดนตรี) เรื่อง โน้ตสากล จำนวน 1 แผน
- เครื่องมือวัดกรรม: ชุดแบบฝึกทักษะการเขียนโน้ต และเกมบัตรภาพจับคู่ระดับเสียง
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อนเรียน-หลังเรียน) เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

5. วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. **ขั้นวางแผน (Plan):** วิเคราะห์ปัญหา ศึกษาหลักสูตร และสร้างเครื่องมือการวิจัย (แบบฝึกทักษะ, เกม, และแบบทดสอบ)
2. **ขั้นปฏิบัติ (Act):** นำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับนวัตกรรมที่สร้างขึ้น
3. **ขั้นสังเกตการณ์ (Observe):** สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ ความสนใจ และความถูกต้องในการทำแบบฝึกทักษะของนักเรียน
4. **ขั้นสะท้อนคิด (Reflect):** นำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ชุดเดิมมาทดสอบนักเรียนหลังสิ้นสุดการสอน เพื่อนำคะแนนไปวิเคราะห์ผล

6. ผลการวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ปรากฏผลดังตารางต่อไปนี้:

ตารางเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง โน้ตสากล

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (N)	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	สรุปผลพัฒนาการ
ก่อนเรียน	6	20	8.17	2.32	นักเรียนมีความก้าวหน้าอย่างเห็นได้ชัด
หลังเรียน	6	20	16.17	1.72	

สรุปผลการวิจัย :

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง โน้ตสากล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 16.17 สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 8.17 อย่างมีนัยสำคัญ และนักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 100 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 70 แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมดังกล่าวสามารถแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะการอ่าน-เขียนโน้ตสากลได้จริง

7. ข้อเสนอแนะ

1. **ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้:** ควรให้ใช้เกมการศึกษาควบคู่ไปกับการปฏิบัติเครื่องดนตรีจริง (เช่น คีย์บอร์ด หรือเมโลเดียน) เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความสัมพันธ์ของโน้ตและเสียงได้ดียิ่งขึ้น
2. **ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป:** ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการใช้สื่อมัลติมีเดียหรือแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต ในการพัฒนาทักษะดนตรีด้านอื่น ๆ เช่น การฟังและการแยกแยะจังหวะ