

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

The Result of Learning Activities Results in Dramatic Arts with Experiential Learning Management for Grade 5 Students

ดวงจิต เกียรติพัฒนกุล*
Duangchit Kiatpattanakul*

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (นาฏศิลป์) โรงเรียนเทศบาล 3 ชุมชนวัดจันทราวาส จังหวัดเพชรบุรี 76000
Learning Area of Arts (Dramatic Arts), Tessaban 3 Chumchonwajantrawat School, Phetchaburi 76000

*To whom correspondence should addressed. e-mail: duangchit2010@gmail.com

Received: 24 June 2019, Revised: 12 July 2019, Accepted: 1 August 2019

บทคัดย่อ

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 38 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนเทศบาล 3 ชุมชนวัดจันทราวาส เทศบาลเมืองเพชรบุรี อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง โดยจัดห้องเรียนของโรงเรียนลดความสามารถของผู้เรียนนักเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ (1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 10 แผน (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และ (3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าจำนวน 20 ข้อ ผลการวิจัยปรากฏ ดังนี้

1. แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 10 แผน มีประสิทธิภาพ เท่ากับ $85.32 / 86.19$ เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ $80/80$
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.46$)

คำสำคัญ: การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นาฏศิลป์ การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์

Abstract

Learning activities results in dramatic arts with experiential learning management for grade 5 students had the objectives of research are as follows: 1) to find the effectiveness of the learning activity plan in dramatic arts by using experiential learning management for grade 5 students, 2) to compare the learning achievement before and after learning dramatic arts by using experiential learning management for grade 5 students, and 3) to study satisfaction of grade 5 student for organizing learning activities in dramatic arts with using experiential learning management. The sample group that used in the research was 38 students of grade 5/2 class in the first semester of academic year 2017, Tessaban 3 Choomchonwatjuntrawat school, Phetchaburi municipality, Mueang district, Phetchaburi province. The sample was derived from purposive sampling by arranging the classrooms of the school and mixed students' abilities. The tools that used in the research were (1) 10 learning activity plans in dramatic arts with experiential learning management for grade 5 students, (2) grade 5 dramatic arts learning achievement test with multiple choice, 4 options, 30 items, and (3) grade 5 students' to organizing learning activities in dramatic arts with using experiential learning management. It was 20 items of rating scale. The research results were as follows.

1) 10 learning activity plans in dramatic arts by using experiential learning management for grade 5 students had efficacy as 85.32 / 86.19 according to the set criteria (80/80).

2) The post-test scores of learning achievement in dramatic arts with experiential learning management for grade 5 students were higher than before learning at the statistical significance level of .01.

3) Overall of the satisfaction of students in grade 5 for organizing learning activities in dramatic arts with using experiential learning management was a high level ($\bar{X} = 4.46$)

Keywords: learning activities, dramatic arts, experiential learning management

บทนำ

จากสภาวะการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาอย่างรวดเร็วของสังคม ศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งวิทยาการประกอบกับกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้โลกไร้พรมแดน การติดต่อสื่อสารที่รวดเร็วและไร้ซึ่งข้อจำกัด ส่งผลกระทบต่อประเทศไทยเป็นอย่างมาก นอกจากประเทศไทยจะได้รับข่าวสารเกี่ยวกับการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแล้ว ประเทศไทยยังรับวัฒนธรรมและค่านิยมที่แปลกใหม่จากต่างประเทศเข้ามาด้วย ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรมและค่านิยมในหลายๆ ด้านแต่สิ่งหนึ่งที่ยังบ่งชี้ถึงความเป็นมาของของประวัติศาสตร์และเอกลักษณ์ประจำชาติได้เป็นอย่างดีนั้นคือ “นาฏศิลป์” [1] นอกจากนี้นาฏศิลป์ยังเป็นกิจกรรมที่สามารถเสริมสร้างนักเรียนให้มีวินัยในตนเอง รู้จักระเบียบวินัยในการแสดงออกร่วมกับผู้อื่น มีสมาธิ มีความพยายามในการฝึกซ้อม มีความรู้รับผิดชอบต่อผลงาน รู้จักความไพเราะ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ที่สำคัญ คือช่วยให้เด็กได้รู้จักคุณค่าของคนตรีและนาฏศิลป์ รู้คุณค่าของศิลปและวัฒนธรรมประจำชาติและยังเข้าใจศิลปะของชาติด้วย

จากรายงานผลการนิเทศ ติดตามผลการจัดการศึกษาของกองการศึกษา เทศบาลเมืองเพชรบุรี ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 มีข้อที่ต้องแก้ไข คือ นักเรียนส่วนใหญ่ขาดโอกาสที่จะมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ขาดทักษะการปฏิบัติจริง ไม่ได้แสดงความคิดเห็นและทักษะ

ในการเรียนรู้ขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้ โดยเฉพาะ-สาระที่ 3 ศิลปะ ซึ่งนักเรียนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์วิเคราะห์ห้วงพิภพ วิเคราะห์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ทำให้นักเรียนไม่มีนิสัยรักการเรียน ไม่เห็นคุณค่า ตลอดจน ไม่มีคุณธรรม จริยธรรม ที่เป็นพื้นฐาน ได้แก่ ความซื่อสัตย์ ประหยัดและอดทน อันจะนำไปสู่การช่วยเหลือและพึ่งตนเองได้ ที่สำคัญคือส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลง ดังจะเห็นได้จากรายงานการประเมินความก้าวหน้าคุณภาพของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2559 ของโรงเรียนเทศบาล 3 ชุมชนวัดจันทราวาส กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (นาฏศิลป์) พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 75.45 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ของทางโรงเรียนตั้งเป้าหมายไว้ และต่ำกว่าเกณฑ์ที่งานวิชาการของโรงเรียนในสังกัดเทศบาลเมืองเพชรบุรีได้กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 80 [2]

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยซึ่งสอนวิชานาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ศึกษาค้นคว้า ทำความเข้าใจวิธีและเห็นถึงความสำคัญของการสอนเน้นประสบการณ์ ซึ่งเป็นเทคนิคการสอนที่มีความยืดหยุ่น สามารถค้นหาศักยภาพของนักเรียนด้วยการผนวกความรู้เดิมกับประสบการณ์ของนักเรียน ทำให้นักเรียนตอบได้ว่าเมื่อเรียนแล้วได้รู้อะไร และสามารถทำอะไรได้บ้าง ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงต้องเน้นการวัดความสามารถภาคปฏิบัติของการเรียน และใช้เทคนิคการเรียนแบบเน้นประสบการณ์ (Experiential Techniques) ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ ได้รับประสบการณ์จริง สอดคล้องกับความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน ทั้งยังสร้างความตระหนักให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ สามารถวัดผลประเมินผลการเรียนได้เหมาะสมกับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ทำให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น

การเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นการใช้ประสบการณ์ เป็นแหล่งของการเรียนรู้ ซึ่ง [3] พัฒนางจรของการเรียนรู้ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ประสบการณ์เชิงรูปธรรม (Concrete Experience) การสังเกตอย่างไตร่ตรอง (Reflective Observation) มโนทัศน์เชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) และการทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation) และวงจรการเรียนรู้นี้ เหมาะกับแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้ง 1) ผู้เรียนที่ถนัดการใช้จินตนาการ ซึ่งมีการรับรู้ผ่านทางประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม และใช้กระบวนการจัดกระทำข้อมูลด้วยการสังเกต และคิดอย่างไตร่ตรอง 2) ผู้เรียนที่ถนัดการวิเคราะห์ ซึ่งมีการรับรู้ผ่านทางความคิดรวบยอดที่เป็นนามธรรม และใช้กระบวนการจัดกระทำข้อมูลด้วยการสังเกต และคิดอย่างไตร่ตรอง 3) ผู้เรียนที่ถนัดการใช้สามัญสำนึก ซึ่งมีการรับรู้ผ่านทางความคิดรวบยอดที่เป็นนามธรรม และใช้กระบวนการจัดกระทำข้อมูลด้วยการลงมือทดลอง ปฏิบัติ และ 4) ผู้เรียนที่ถนัดการใช้สามัญสำนึก ซึ่งมีการรับรู้ผ่านทางประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม และใช้ กระบวนการจัดกระทำข้อมูล ด้วยการลงมือทดลองปฏิบัติ มีผลการศึกษาที่ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ เน้นประสบการณ์พัฒนาผู้เรียนในด้านความรู้และทักษะวิชาชีพและสามารถพัฒนาทักษะสื่อสารด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การพูด การเขียน และการฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพในนักศึกษาระดับอุดมศึกษา [4]

จากแนวคิด เหตุผลและจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ ผู้วิจัยเห็นว่ามีความเหมาะสมในการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ต้องการ ทั้งจะเกิดผลดียิ่งต่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนานักเรียนให้มีความรักในวิชานาฏศิลป์ เข้าใจในเนื้อหาวิชาเรียนรู้อย่างมีความสุข

เต็มตามศักยภาพของนักเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบเน้นประสบการณ์ วิชาอนุศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการปฏิรูปการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนได้รับความรู้แบบองค์รวม สามารถแสวงหาความรู้ความเข้าใจสิ่งที่อยู่รอบตัวได้ และเห็นความสำคัญของศิลปะอนุศิลป์ไทย สามารถที่จะประยุกต์สิ่งที่เรียนรู้ให้สัมพันธ์กับการดำรงชีวิตจริงได้ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาอนุศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาอนุศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาอนุศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนเทศบาล 3 ชุมชนวัดจันทราวาส เทศบาลเมืองเพชรบุรี อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี จำนวนนักเรียน 150 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 38 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนเทศบาล 3 ชุมชนวัดจันทราวาส เทศบาลเมืองเพชรบุรี อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง โดยจัดห้องเรียนของโรงเรียนคละความสามารถของผู้เรียนนักเรียน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาอนุศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นประสบการณ์ (Experiencing) 2) ขั้นนำเสนอและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Publishing) 3) ขั้นอภิปรายผล (Discussing) 4) ขั้นสรุป (Generalizing) 5) ขั้นประยุกต์ใช้ (Applying)

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์การเรียน วิชาอนุศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาอนุศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาหลักสูตรสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 3 นาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 โดยจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ จำนวน 10 แผน

4. ระยะเวลาในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 รวมเวลาดทดลอง 25 ชั่วโมง ไม่รวมกับการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ชนิด ประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 10 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และ 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า จำนวน 20 ข้อ

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. การสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เอกสารการจัดสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 3 นาฏศิลป์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับจุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ หลักการ

1.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ และแนวคิดในจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ เพื่อที่จะนำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

1.3 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน ใช้เวลารวม 25 ชั่วโมง โดยแต่ละแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะประกอบไปด้วย สาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้แกนกลาง กิจกรรมการเรียนรู้ (5 ขั้นตอน) สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผล

1.4 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลประเมินผล จำนวน 2 คน เพื่อตรวจสอบแก้ไขความเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญอีกครั้งเพื่อหาคุณภาพ โดยใช้แบบประเมิน แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ซึ่งมี 5 ระดับคือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด กำหนดเกณฑ์ดังนี้ [6]

ค่าเฉลี่ย	แปลความหมาย
4.51 – 5.00	ระดับความเหมาะสมมากที่สุด
3.51 – 4.50	ระดับความเหมาะสมมาก
2.51 – 3.50	ระดับความเหมาะสมปานกลาง
1.51 – 2.50	ระดับความเหมาะสมน้อย
1.00 – 1.50	ระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด

นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินมาหาค่าเฉลี่ยซึ่งผลจากการประเมินตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 10 แผน ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 เทียบเกณฑ์การประเมินอยู่ในเกณฑ์เหมาะสมมากที่สุด

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดสอบคุณภาพ (Try - out) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ดังนี้

1.6.1 การทดสอบแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (one-to-one-testing) โดยการนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองกับนักเรียน 3 คน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลางและเก่ง อย่างละ 1 คน

1.6.2 การทดสอบแบบกลุ่มเล็ก (small group testing) โดยทดลองกับนักเรียน จำนวน 9 คน ซึ่งคณะผู้เรียนทั้งอ่อน ปานกลางและเก่ง ประเภทละ 3 คน

1.6.3 การทดสอบภาคสนาม (field testing) โดยทดลองกับนักเรียนจำนวน 30 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนเทศบาล 3 ชุมชนวัดจันทราวาส เทศบาลเมืองเพชรบุรี อำเภอ

เมือง จังหวัดเพชรบุรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพและปรับปรุงแก้ไขความบกพร่องแล้วนำมาหา ประสิทธิภาพของแผน (E1/E2)

1.7 สรุปผล และนำข้อมูลทั้งหมดมาปรับปรุงแก้ไขและนำแผนไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างแล้วหา ประสิทธิภาพ (E1/E2) ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งฉบับได้เท่ากับ 84.71 / 85.88 พบว่ามีประสิทธิภาพของ แผนเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 80/80

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ผู้วิจัย ได้ดำเนินการตาม ขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 3 นาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบบเลือกตอบจากหนังสือ การวัดและประเมินผลการ เรียนรู้ [7] แนวคิดในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จากหนังสือวัดผลการศึกษา [8] และศึกษาขั้นตอนในการสร้าง แบบทดสอบจากหนังสือวิธีวิจัยทางการศึกษา ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์ [9] เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทาง ในการแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 50 ข้อ

2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับ จุดประสงค์การเรียนรู้โดยมีหลักเกณฑ์การให้คะแนน

2.4 วิเคราะห์ข้อมูลการหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้ สูตร IOC เพื่อหาผลรวมของข้อสอบจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลประเมินผล จำนวน 2 คน

2.5 นำแบบทดสอบไปทดสอบกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 แล้วนำแบบทดสอบมาหาคุณภาพโดยวิเคราะห์หาความยากง่าย และหาค่าอำนาจ จำแนก ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ไว้จำนวน 30 ข้อ

2.6 นำข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์หาความเชื่อมั่นข้อสอบทั้งฉบับโดยวิธีของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน สูตร KR 20 โดยใช้เกณฑ์ตั้งแต่ 0.75 ขึ้นไปจึงถือได้ว่าใช้ได้ ปรากฏว่าได้ค่าความเชื่อมั่น 0.87 อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า จำนวน 20 ข้อ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตาม ขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้

3.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดความพึงพอใจและกำหนดรูปแบบการวัด

3.3 สร้างแบบวัดความพึงพอใจชนิดมาตราส่วนประมาณค่า จำนวน 20 ข้อ

3.4 นำแบบวัดความพึงพอใจที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหาและ ความเที่ยงตรง แล้วนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

3.5 นำแบบวัดความพึงพอใจที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจอีกครั้งตามข้อเสนอแนะ

3.6 นำแบบวัดความพึงพอใจที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินมาหาค่าเฉลี่ยซึ่งผลจากการประเมิน ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 เทียบเกณฑ์การประเมินอยู่ในเกณฑ์เหมาะสมมากที่สุด

วิธีดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

นำเครื่องมือที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง โดยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดสอบก่อนเรียน แล้วจึงทดลองสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายแผน แล้วตรวจให้คะแนน และทดสอบหลังเรียน (Post – test) หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทุกแผน แล้วใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ชุดที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน แล้วจึงวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์โดยใช้แบบวัดความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ ประกอบด้วย 1) การหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC 2) การหาค่าความยากง่าย เป็นการวิเคราะห์รายข้อ 3) การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบอิงเกณฑ์ โดยใช้แบบของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน สูตร KR 20 5) การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สูตร $E1/E2$ [10]
2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย 1) ร้อยละ 2) ค่าเฉลี่ย 3) การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
3. หาค่าวิกฤตในการทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ โดยใช้สูตร $t - test$

สรุปผลการวิจัย

1. แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาอนุศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 10 แผน มีประสิทธิภาพ เท่ากับ $85.32 / 86.19$ เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ $80/80$
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาอนุศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาอนุศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.46$)

อภิปรายผลการวิจัย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาอนุศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประเด็นการอภิปรายต่อไปนี้

1. แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาอนุศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 10 แผนมีประสิทธิภาพ เท่ากับ $85.32 / 86.19$ ไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ $80/80$ ทั้งนี้เพราะว่าในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักวิชา ได้ศึกษาเอกสารคู่มือการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ และได้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง อีกทั้งเป็นผู้ดำเนินการทดลองการสอนตามแผนที่ละแผนพร้อมเก็บคะแนนระหว่างเรียนจนครบทุกแผน ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน และหลังเรียน จากการศึกษาทำให้พบปัญหา สาเหตุ จุดบกพร่องของนักเรียน ครูผู้สอนและวิธีการสอน แล้วดำเนินการแก้ไขปัญหาตามสภาพที่เกิดขึ้นด้วยวิธีการที่หลากหลายซึ่งหลังจากการแก้ปัญหาแล้วพบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านกระบวนการกลุ่ม มีการแก้ปัญหา มีเจตคติต่อการเรียน ดีขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งนี้เนื่องจากการดำเนินการสอนตามแผนการจัด

กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ทำให้นักเรียนมีความพร้อมและสนุกในการเรียน นักเรียนเข้าใจและสามารถดำเนินการแก้ปัญหาได้ทันที ตามทฤษฎีความรู้ของวัตินิม ความรู้ที่เราจะได้ต้องได้จากสิ่งที่เราเห็น ได้สัมผัสเองหรือ มีประสบการณ์ (Sense Experience) ต่อสิ่งต่างๆ เหตุการณ์ต่างๆ อยู่เป็นประจำ เหตุการณ์หรือประสบการณ์ต่างๆ ที่เรารับรู้ (Sensations) นี้จะอยู่ในสมองของเราเอง เราจึงเกิดการเรียนรู้ขึ้น การเรียนรู้แบบนี้เป็นการเรียนรู้เชิงประจักษ์ (Empirical Knowledge) ใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์เป็นหลัก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุบลวรรณ วงษ์วาด พบว่า ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 50 คน โดยมีความมุ่งหมายของการวิจัยเพื่อศึกษาการใช้ชุด กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัย พบว่ามีประสิทธิภาพ 88.56/90.45 เนื่องจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบประสบการณ์มีกิจกรรมที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมในรูปแบบเกมและการได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง สามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนได้จริง [11]

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เป็นเพราะว่าในการเรียนด้วยแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ นักเรียนได้มีการทำกิจกรรมในชั่วโมงเรียนและนอก ชั่วโมงเรียนอย่างหลากหลาย มีสื่อการสอนที่น่าสนใจ มีการเรียนจากแหล่งเรียนรู้จริง ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ และมีความสุขกับการเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ สอดคล้องกับงานวิจัย ของวชิรเกียรติ เบ้าทองจันทร์ [12] วิจัยเรื่องการใช้แนวคิดการเสริมต่อการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์อ่านเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและการรู้คำศัพท์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดการเสริมต่อการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์มีส่วนช่วยให้กลุ่มตัวอย่าง เข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่านดีขึ้นและรู้คำศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังพบว่าความช่วยเหลือ จากครูและเพื่อนเกี่ยวกับการเรียนและเจตคติที่ถูกต้องทำให้นักศึกษารู้สึกผ่อนคลาย สนุกสนานกับการอ่านและทำแบบฝึกหัด ได้อย่างถูกต้องและทันเวลา ความช่วยเหลือนี้ยังกระตุ้นให้กลุ่มตัวอย่างใช้กลวิธีที่แนะนำได้หลากหลายขึ้น รู้สึกมั่นใจและพอใจต่อความสามารถในการอ่านและรู้คำศัพท์ นักศึกษามีเจตคติที่ดีต่อแนวคิดการเสริมต่อการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์และจะนำวิธีคิดไปปรับใช้ในวิชาอื่นต่อไป

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.46$) ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ เน้นการคิดสร้างสรรค์ตามประสบการณ์เดิมของตนเอง นักเรียนได้เรียนเป็นกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มประกอบด้วยนักเรียนที่ละความสามารถ ซึ่งทำให้นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และได้ศึกษาค้นคว้า ฝึกปฏิบัติเรื่องที่ตนเองสนใจเพื่อสรุปเป็นองค์ความรู้ ผ่านการปฏิบัติจริง อีกทั้งมีสื่อการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นที่ผ่านการตรวจสอบ ประเมินจากผู้เชี่ยวชาญที่สามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียน ทำให้สามารถเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น เป็นการช่วยให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บุญล้อม ดั่งวิเศษ [13] ที่ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเน้นประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏ พบว่านักศึกษาที่ได้รับการพัฒนาตามรูปแบบการสอน หลังการสอนทักษะชีวิตสูงกว่าก่อนการสอนทักษะชีวิตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบเน้นประสบการณ์ พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยได้จัดการกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวเองเห็นได้ว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ด้วยความสนุกสนาน ทุกคนมีส่วนร่วมและได้แสดงออก มีความคิดสร้างสรรค์

เกิดความภาคภูมิใจในผลงานที่ปฏิบัติ สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล แบบฝึกหัดเป็นส่วนเพิ่มเติมเสริมเนื้อหาและยังให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมตามความสามารถของแต่ละบุคคลและเกิดการเรียนรู้ที่คงทน สามารถฝึกได้หลายครั้งและเน้นเรื่องการนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการเรียนรู้และแสวงหาความรู้ได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์วิชานาฏศิลป์ สามารถใช้ได้กับนักเรียนในระดับประถมศึกษา โดยครูผู้สอนสามารถเลือกเนื้อหาสาระที่เหมาะสมกับวัยนักเรียน และใช้รูปแบบการสอน เพื่อช่วยพัฒนาความสามารถของนักเรียน

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์วิชานาฏศิลป์ จะมีประสิทธิภาพสูงหากครูผู้สอนมีการเตรียมกระบวนการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมกับนักเรียน

1.3 การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สามารถนำรูปแบบไปปรับใช้กับการเรียนการสอนในสาขาวิชาที่ต้องการให้ผู้เรียนฝึกทักษะให้เกิดความชำนาญ เช่น งานประดิษฐ์ งานศิลปะ ฯลฯ ได้เป็นอย่างดีเช่นเดียวกัน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อการสอนที่เน้นประสบการณ์วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนที่อยู่ในระดับชั้นอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551; กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว. 2551.
- [2] โรงเรียนเทศบาล 3 ชุมชนวัดจันทราวาส. รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ; 2559.
- [3] Kolb. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall; 1984.
- [4] จิตต์ภิญญา ชุมสาย ณ อยุธยา. ผลการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ที่มีต่อการพัฒนาทักษะสื่อสาร ของนิสิตปริญญาตรี. วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2556.
- [5] สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาและกระทรวง ศึกษาธิการ. แนวทางการดำเนินงาน โครงการวิจัยและพัฒนาการส่งเสริมวัฒนธรรมเครือข่ายการเรียนรู้ของครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน. เอกสารประกอบการประชุม สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา; 2550.
- [6] บุญชม ศรีสะอาด. การวิจัยสำหรับครู. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สุวีริยาสาส์น; 2546.
- [7] ประภาพร ศรีตระกูลและคณะ. การวัดและประเมินผลการศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น; 2549.
- [8] สมนึก ภัททิยาธานี. การวัดผลการศึกษา. ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม; 2544.
- [9] มาเรียม นิลพันธุ์. วิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2 นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร; 2553.
- [10] ชัยขงค์ พรหมวงษ์. การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย; 2556; 1:7-20.

- [11] อุบลวรรณ วงษ์वाद. ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3; 2553.
- [12] วชิรเกียรติ เบ้าทองจันทร์. การใช้แนวคิดการเสริมต่อการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์อ่านเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและการรู้คำศัพท์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น; 2553.
- [13] บุญล้อม คิ้ววิเศษ. การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเน้นประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาครูมหาวิทยาลัยราชภัฏ; สักทอง วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์: 2560; 23:67-84