บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) เพื่อศึกษาคุณภาพและผลสัมฤทธิ์ของการพัฒนากระบวนการศิลปะการละครในฐานะที่เป็นนวัตกรรมทางการศึกษา เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดงมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ โดยใช้กิจกรรมพื้นฐานและทักษะทางศิลปะการละคร ภายใต้การชี้แนะของผู้สอน เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้มีประสิทธิภาพในการดำเนินการสูงสุดและเป็นไปได้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนด ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้กำหนดรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับวิธีการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย รูปแบบการวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

รูปแบบการวิจัย

รูปแบบการในการวิจัยที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้ใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร ผู้วิจัยใช้การทดลองกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (The One Group, Pretest-Posttest Design) (สิน พันธุ์พินิจ, 2551 : 54) และตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ 3 ท่าน

O1	X	O2

O1 คือ ผลของการทดสอบก่อนใช้แผนกิจกรรม

X คือ ตัวแปรจัดกระทำ (แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร)

O2 คือ ผลของการทดสอบหลังใช้แผนกิจกรรม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคม ศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 224 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง หลักสูตรนาฏศิลป์และการละคร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่ลงทะเบียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 15 คน โดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในวิชาการกำกับการแสดง ซึ่งผู้วิจัยได้รับผิดชอบสอน นอกจากจะประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายแล้ว ยังสามารถตรวจสอบเพื่อป้องกันข้อผิดพลาดและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำวิจัยได้

วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยการพัฒนากระบวนการศิลปะการละครเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดงมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ใช้เวลาในการทดลองกระบวนการทางศิลปะการละครด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร จำนวน 6 แผน กับกลุ่มตัวอย่าง เป็นเวลา 6 วัน (6 สัปดาห์) รวม 17 ชั่วโมง วัดผลสัมฤทธิ์จากแบบทดสอบประเมินแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ อีก 1 วัน (4 ชั่วโมง) เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการวิจัยไว้ 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 4 การรายงานผลการวิจัย

โดยมีรายละเอียดของขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน เป็นการศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนากระบวนการศิลปะการละครเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการกำหนดกระบวนการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละครและพฤติกรรมเฉพาะของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดงที่

เป็นตัวบ่งชี้และเป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนากระบวนการศิลปะการละครเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลเอกสารและบุคคล ประกอบด้วย

1.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลเอกสาร ประกอบด้วย เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้ แนวคิดของแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติฉบับที่ 10 แนวคิดของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติกับการปฏิรูปการเรียนรู้ แนวคิดของการเรียนรู้และทฤษฎีการเรียนรู้ แนวคิดของการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสำคัญที่สุด แนวคิดและทฤษฎีศิลปะการละคร แนวคิดและทฤษฎีการประเมินผลตามสภาพจริง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1.1.2 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลเฉพาะบุคคลเพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่โดยรวม และพฤติกรรมการเรียนรู้นักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง การสัมภาษณ์บุคคล ประกอบด้วย

1.2 ฝ่ายบริหารมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

1.2.1 อาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง

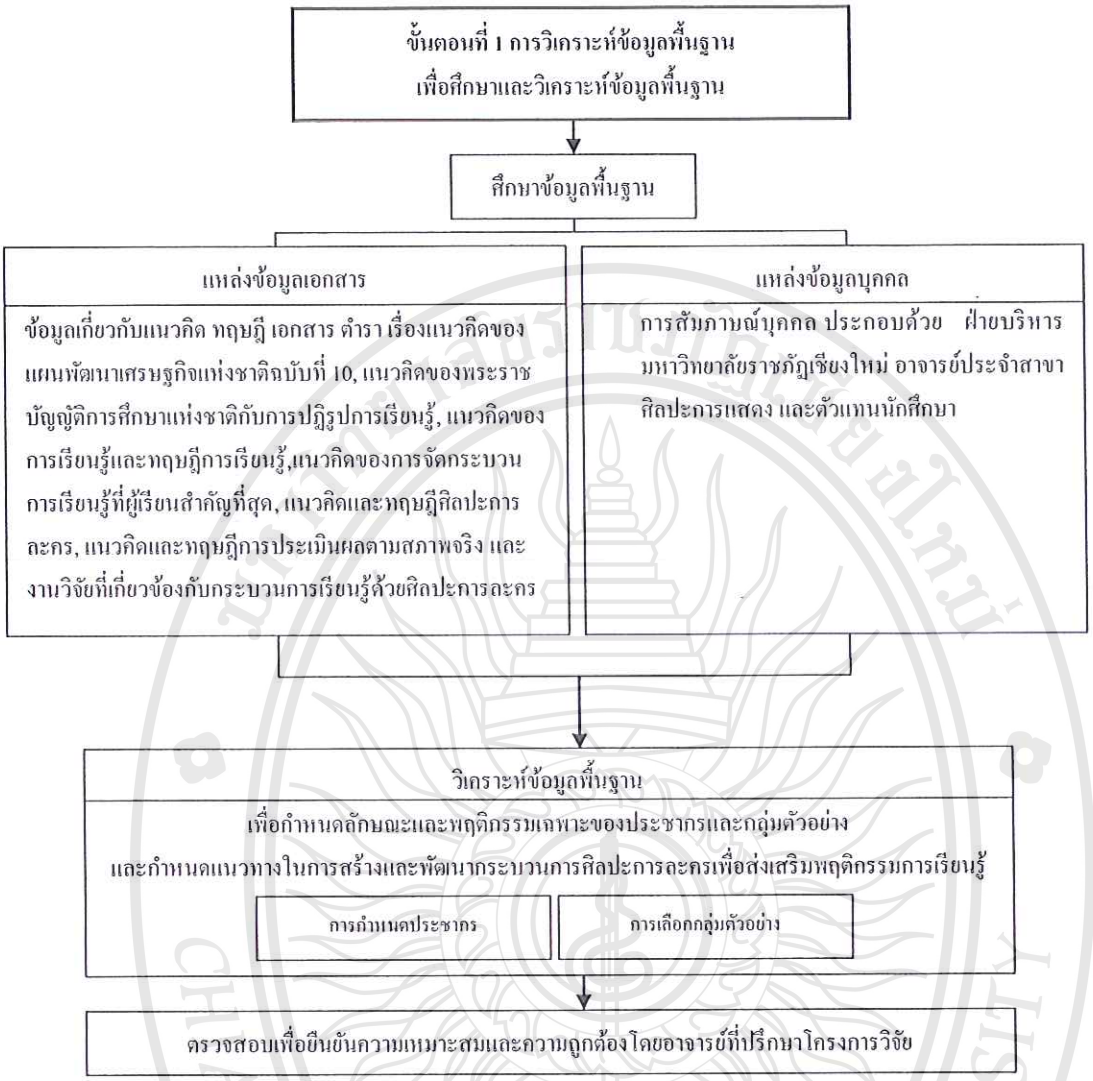
1.2.2 ตัวแทนนักศึกษา

การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นการใช้คำถามปลายเปิด (Open-ended Questions) โดยใช้เครื่องมือ 2 ลักษณะ คือ แบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง

1.2 วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลเอกสารและบุคคล แล้วกำหนดลักษณะและพฤติกรรมเฉพาะของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง และกำหนดแนวทางในการสร้างและพัฒนากระบวนการศิลปะการละครเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้

1.3 ตรวจสอบเพื่อยืนยันความเหมาะสมและความถูกต้องโดยอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัย

จากขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนากระบวนการศิลปะการละครเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ ดังแสดงใน ภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

ที่มา : ผู้วิจัยสรุปจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นการออกแบบและพัฒนาหาคุณภาพของกระบวนการศิลปะการละคร

1. ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง จากแนวคิดที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร 6 แผน โดยมีกระบวนการเรียนรู้ผ่านทักษะทางศิลปะการละคร ได้แก่ ร่างกาย เสียง จินตนาการ และกิจกรรมพื้นฐานทางศิลปะการละครได้แก่ ประสาทสัมผัส สมาธิและจินตนาการ เสียง การเคลื่อนไหวและละครใบ้ การด้นสด บทบาทสมมติ การสร้างเรื่อง การสร้างละคร และการประเมินผล เป็นกิจกรรมเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ 6 แผน ดังนี้

1.1.1 แผนการเรียนรู้ประสาทสัมผัส

1.1.2 แผนการเรียนรู้สมาธิและจินตนาการ

1.1.3 แผนการเรียนรู้การใช้เสียงและการตีความ

1.1.4 แผนการเรียนรู้การสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว

1.1.5 แผนการเรียนรู้การด้นสด

1.1.6 แผนการเรียนรู้การสร้างละครสร้างสรรค์

โดยระบุเป้าหมายและผลลัพธ์ในการเรียนรู้เมื่อนักศึกษาผ่านการทดลองด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร 6 แผน จะเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ 5 ประการ คือ สามารถวิเคราะห์ความต้องการการเรียนรู้ สามารถวางแผนการเรียนรู้ สามารถพัฒนาทักษะความรู้ สามารถสรุปความรู้ และสามารถประเมินผลเพื่อปรับปรุงและนำไปใช้ในการพัฒนา โดยมีแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละครจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหา และขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร

1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเลือกใช้การประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) (ปาริชาติ จึงวิวัฒนาภรณ์, 2546 :90) เนื่องจากวิธีการนี้เป็นวิธีการที่เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นองค์รวม สอดคล้องกับการใช้กระบวนการทางศิลปะการละครเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งต้องใช้ประสบการณ์และทักษะหลายด้านของผู้เรียนรู้ประกอบกัน การประเมินผลด้วยวิธีนี้จึงเป็นวิธีที่เหมาะสำหรับการวัดพัฒนาการของผู้เรียนรู้ใน 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor

Domain) อันเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ ซึ่งมีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการประเมินผลโครงการวิจัย ได้แก่

1.2.1 แบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละคร ก่อนอบรมและหลังอบรม ใช้เป็นแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ เป็นแบบปรนัย 5 ตัวเลือก ประกอบด้วยเรื่อง ประสาทสัมผัส สมาธิและจินตนาการ การใช้เสียงและการตีความ การสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว การด้นสด และ การสร้างละครสร้างสรรค์ โดยนำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจศิลปะการละคร ไปทดลองใช้กับนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง ชั้นปีที่ 3 (Try-out) ที่เคยเรียนวิชาทางศิลปะการละครมากกว่า 2 วิชา และที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 คน เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ต่อไป

1.2.2 แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมของนักศึกษา โดยประเมินจากทักษะ ความเข้าใจ และทัศนคติ ต่อกิจกรรมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร ได้แก่ กิจกรรมประสาทสัมผัส กิจกรรมสมาธิและจินตนาการ กิจกรรมการใช้เสียงและการตีความ กิจกรรมการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว กิจกรรมการด้นสด และ กิจกรรมการสร้างละครสร้างสรรค์ ซึ่งจะประเมินด้วยตนเองของนักศึกษาหลังจากอบรมในแต่ละแผนกิจกรรม

1.2.3 แบบประเมินผลตามสภาพจริงทางด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย ได้แก่

1.2.3.1 การสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษา

1.2.3.2 บันทึกการเรียนรู้ของนักศึกษา

1.2.3.3 บันทึกของผู้สอน

1.2.3.4 การสัมภาษณ์

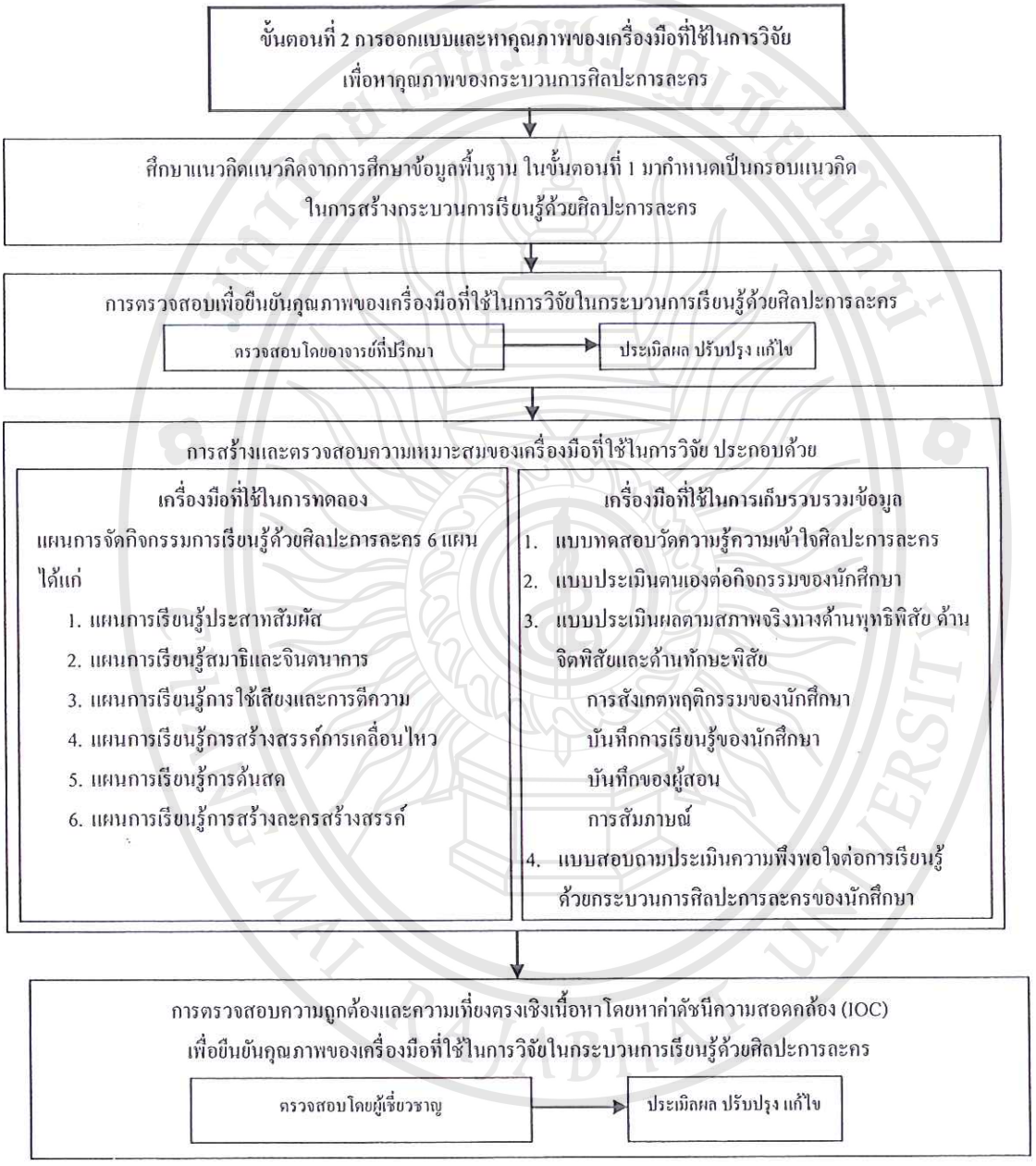
1.2.4 แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครของนักศึกษา

2. ตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมเพื่อยืนยันคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัย

3. ตรวจสอบคุณภาพตามเกณฑ์ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ด้านเนื้อหา วิชาการภาษาและสถิติในการวิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

4. ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้มีความเหมาะสมและสมบูรณ์ก่อนนำไปทดลอง

จากขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแสดงในภาพที่ 3.2



ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัยสรุปจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นการทดลองนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง หาประเมินคุณภาพและผลสัมฤทธิ์ของกระบวนการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร โดยนำข้อมูลมาประเมินหาผลสัมฤทธิ์ของกระบวนการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละครเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดงโดยผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร 6 แผน กับนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง ชั้นปีที่ 2 จำนวน 15 คน เป็นเวลา 6 วัน รวม 17 ชั่วโมง ประเมินผลจากแบบทดสอบ และการสัมภาษณ์ อีก 1 วัน (4 ชั่วโมง)

2. ประเมินทักษะ ความเข้าใจ และทัศนคติ ต่อกิจกรรมของนักศึกษาหลังการอบรมในแต่ละแผนกิจกรรม

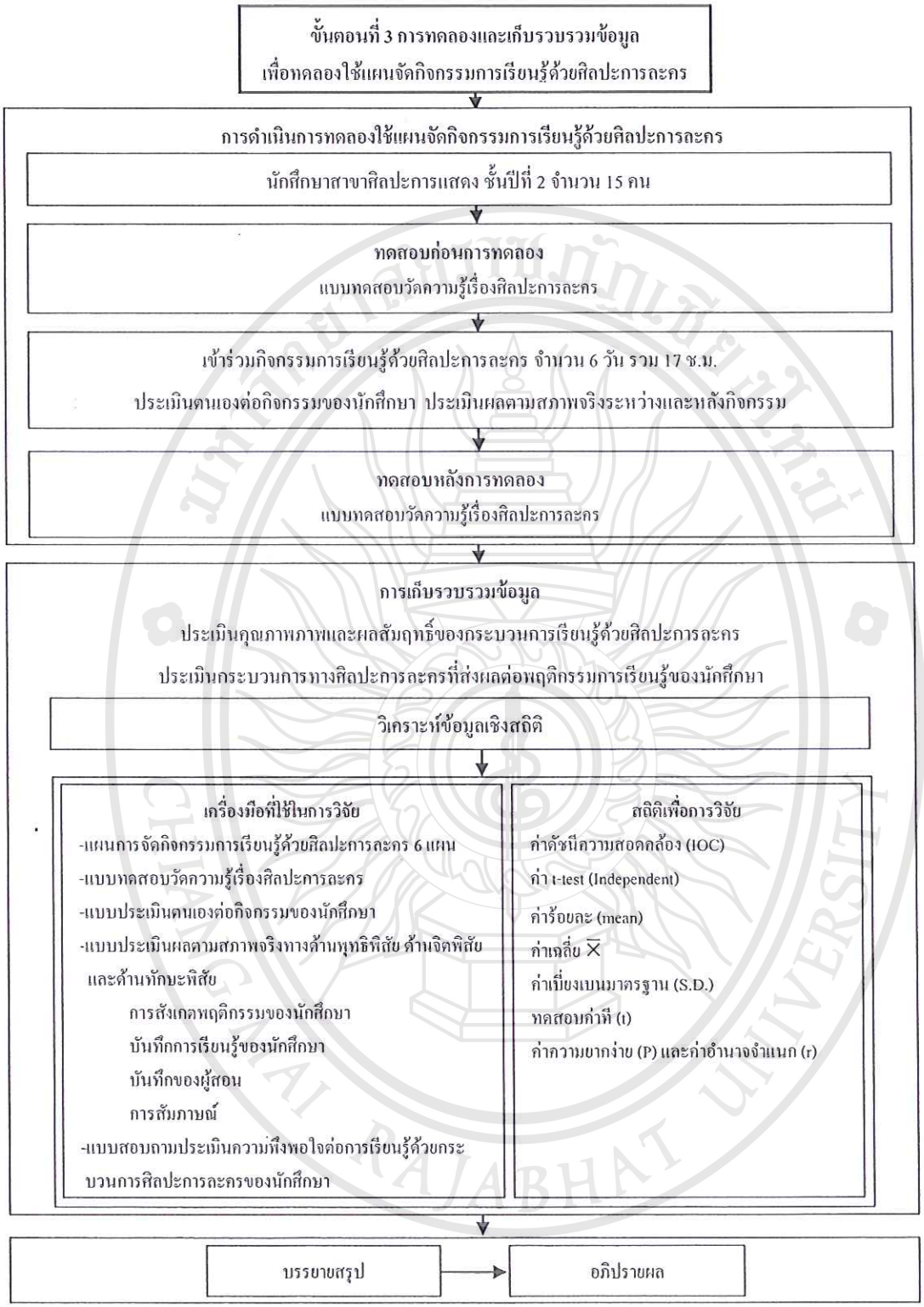
3. นำแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละครกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ข้อ เวลา 30 นาที ก่อนการทดลอง

4. ประเมินผลตามสภาพจริงระหว่างกิจกรรม

5. นำแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละครกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ข้อ เวลา 30 นาที หลังจากดำเนินการทดลองสิ้นสุด

6. เก็บรวบรวมข้อมูลทางสถิติเพื่อหาคุณภาพและผลสัมฤทธิ์ของกระบวนการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร

จากขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร ดังแสดงในภาพที่ 3.3

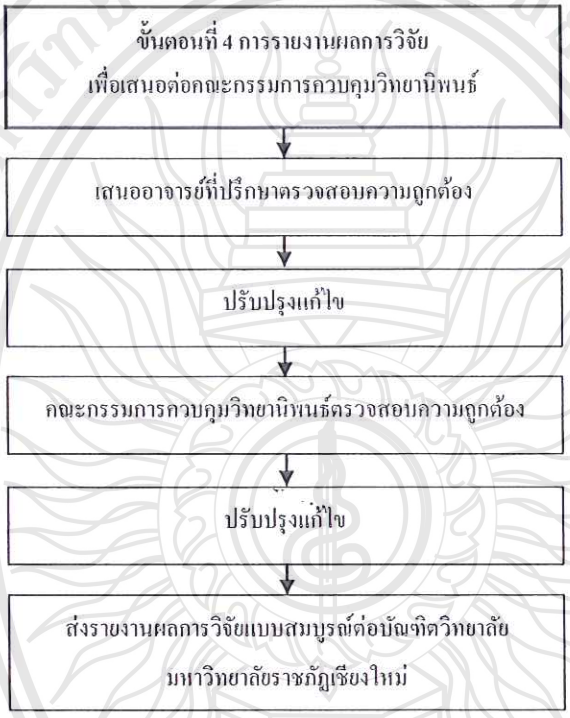


ภาพที่ 3.3 ขั้นตอนที่ 3 การทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ที่มา : ผู้วิจัยสรุปจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล

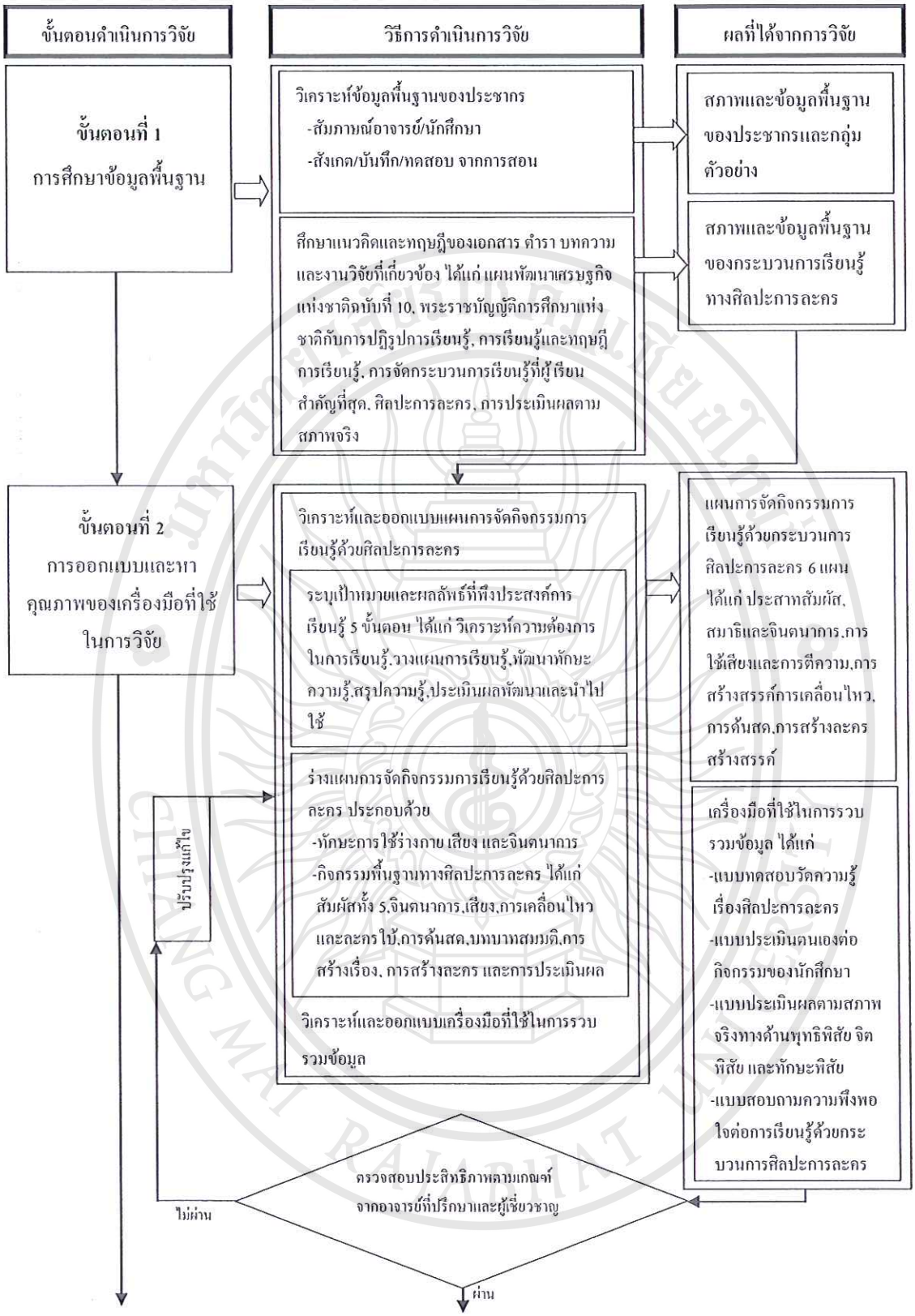
ขั้นตอนที่ 4 การรายงานผลการวิจัย เป็นขั้นตอนการจัดทำร่างรายงานผลการวิจัย เพื่อเสนอต่อคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องเพื่อปรับปรุงข้อบกพร่องตามที่คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์เสนอแนะ และส่งรายงานผลการวิจัยแบบสมบูรณ์ต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

จากขั้นตอนที่ 4 การรายงานผลการวิจัย ดังแสดงในภาพที่ 3.4

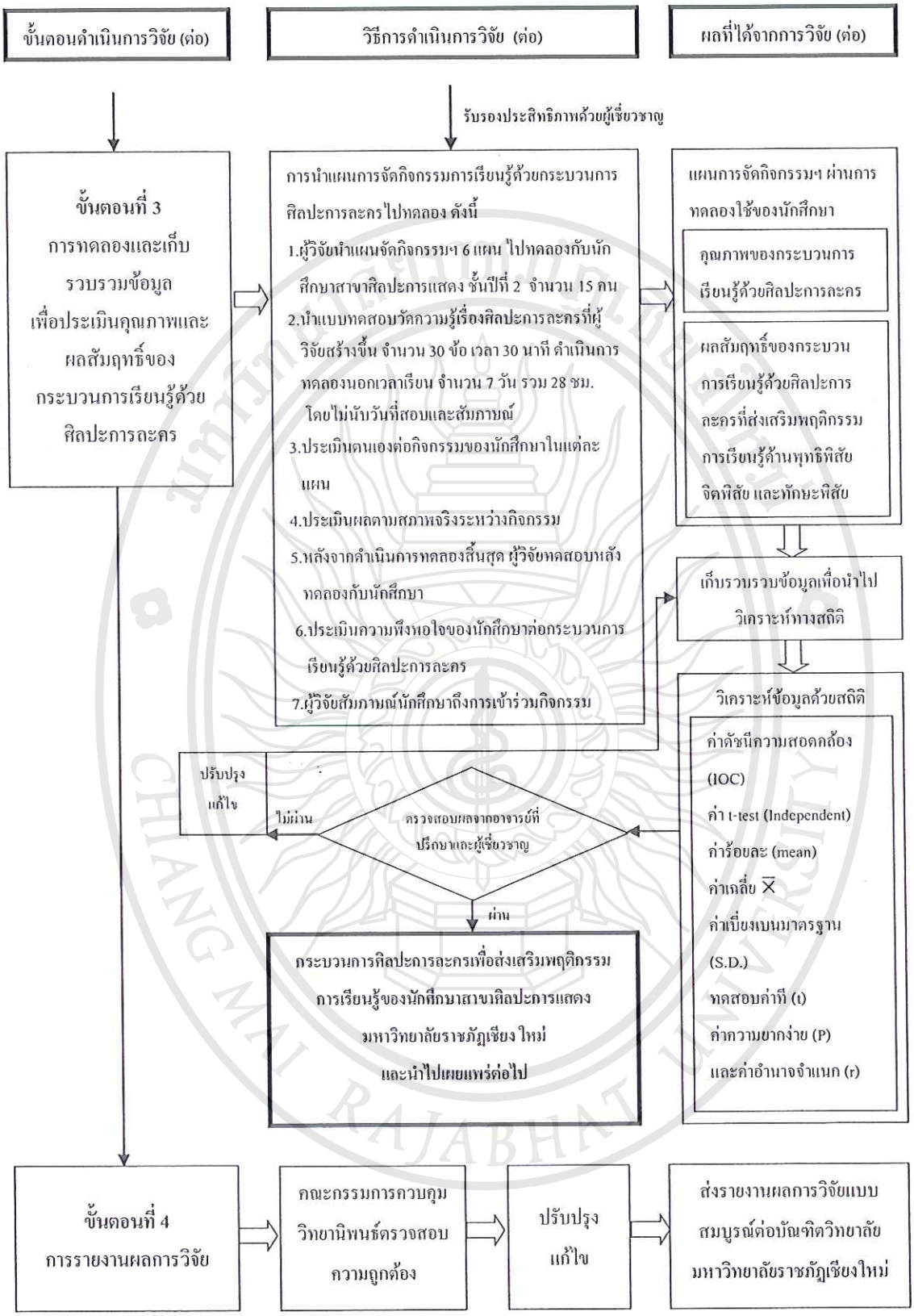


ภาพที่ 3.4 ขั้นตอนที่ 4 การรายงานผลการวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัยสรุปจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล



ภาพที่ 3.5 สรุปขั้นตอนการวิจัยการพัฒนากระบวนการศิลปะการละครเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้


ขั้นตอนดำเนินการวิจัย (ต่อ)
วิธีการดำเนินการวิจัย (ต่อ)
ผลที่ได้จากการวิจัย (ต่อ)
รับรองประสิทธิภาพด้วยผู้เชี่ยวชาญ
ขั้นตอนที่ 3
การทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล
เพื่อประเมินคุณภาพและผลสัมฤทธิ์ของ
กระบวนการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร
การนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครไปทดลอง ดังนี้
1.ผู้วิจัยนำแผนจัดกิจกรรมฯ 6 แผน ไปทดลองกับนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง ชั้นปีที่ 2 จำนวน 15 คน
2.นำแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละครที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ เวลา 30 นาที ดำเนินการทดลองนอกเวลาเรียน จำนวน 7 วัน รวม 28 ชม. โดยไม่นับวันที่สอบและสัมภาษณ์
3.ประเมินตนเองต่อกิจกรรมของนักศึกษาในแต่ละแผน
4.ประเมินผลตามสภาพจริงระหว่างกิจกรรม
5.หลังจากดำเนินการทดลองสิ้นสุด ผู้วิจัยทดสอบหลังทดลองกับนักศึกษา
6.ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อกระบวนการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร
7.ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักศึกษาถึงการเข้าร่วมกิจกรรม
แผนการจัดกิจกรรมฯ ผ่านการทดลองใช้ของนักศึกษา
คุณภาพของกระบวนการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร
ผลสัมฤทธิ์ของกระบวนการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละครที่ส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย
เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ทางสถิติ
วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ
ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
ค่า t-test (Independent)
ค่าร้อยละ (mean)
ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
ทดสอบค่าที (t)
ค่าความยากง่าย (P)
และค่าอำนาจจำแนก (r)
ตรวจสอบผลจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ
ไม่ผ่าน
ปรับปรุงแก้ไข
ผ่าน
กระบวนการศิลปะการละครเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ และนำไปเผยแพร่ต่อไป
ขั้นตอนที่ 4
การรายงานผลการวิจัย
คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้อง
ปรับปรุงแก้ไข
ส่งรายงานผลการวิจัยแบบสมบูรณ์ต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ภาพที่ 3.5 (ต่อ)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาการพัฒนากระบวนการศิลปะการละครเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร จำนวน 6 แผน ใช้เวลา 17 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละคร (ก่อนและหลัง) เรื่องประสาทสัมผัส สมาธิและจินตนาการ การใช้เสียงและการตีความ การสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว การด้นสด และการสร้างละครสร้างสรรค์ จำนวน 1 ฉบับ เป็นปรนัยชนิดเลือกตอบ 30 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 30 คะแนน

3. แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมศิลปะการละคร โดยประเมินจากทักษะ ความเข้าใจ และทัศนคติต่อกิจกรรมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร

4. แบบประเมินผลตามสภาพจริงของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครใน 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย

5. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร จำนวน 1 ฉบับ ทั้งหมด 18 ข้อ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือโดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร การสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร จำนวน 6 แผน รวม 17 ชั่วโมง ประกอบด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร 6 แผน ได้แก่

1.1 แผนการเรียนรู้ประสาทสัมผัส

1.2 แผนการเรียนรู้สมาธิและจินตนาการ

1.3 แผนการเรียนรู้การใช้เสียงและการตีความ

1.4 แผนการเรียนรู้การสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว

1.5 แผนการเรียนรู้การด้นสด

1.6 แผนการเรียนรู้การสร้างละครสร้างสรรค์

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

ขั้นที่ 1 ศึกษาเอกสาร วิธีการจัดทำแผนการเรียนรู้ด้วยกระบวนการละคร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง เป้าหมาย วัตถุประสงค์ เนื้อหา ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ กิจกรรมการละครที่ใช้ในการเรียนรู้ และระยะเวลาของแต่ละกิจกรรม

ขั้นที่ 3 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 เรื่อง ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ค หน้า 177-210 โดยสรุปการวิเคราะห์เนื้อหา ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ เวลา และวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร ที่ต้องการให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา ทั้ง 3 ด้านคือด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะ หลังจากการอบรมในแต่ละแผน ซึ่งสอดคล้องสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้และเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้นั้น ๆ ดังรายละเอียดในตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 การวิเคราะห์เนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และเวลา ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร

แผนที่	ชื่อแผนกิจกรรมทางศิลปะการละคร	ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	เวลา (ชั่วโมง)
1	แผนการเรียนรู้ประสาทสัมผัส ประกอบด้วยกิจกรรม 1. เกมละครละลายพฤติกรรม 2. รู้จักตนเอง (Self Exploration) 3. ฝึกสัมผัสทั้ง 5	นักศึกษาสามารถ 1.ละลายพฤติกรรมที่เป็นอุปสรรคต่อการดำเนินกิจกรรมกลุ่ม สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ให้อิสระทางความคิดและการแสดงที่ปลอด ภัยและเหมาะสมในการเข้าร่วมกิจกรรม 2.ทำความรู้จักตนเองด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5	2
2	แผนการเรียนรู้สมาธิและจินตนาการ ประกอบด้วยกิจกรรม 1. ฝึกสมาธิ 2. ฝึกการใช้จินตนาการ	นักศึกษาสามารถ 1.สร้างสมาธิจากสัมผัสทั้ง 5 ผสานกับการเคลื่อนไหวและจินตนาการด้วยเกมละคร 2.สร้างการแสดงง่ายๆ ด้วยปฏิภาณจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	2
3	แผนการเรียนรู้การใช้เสียงและการตีความ ประกอบด้วยกิจกรรม 1. ฝึกการหายใจ 2. ฝึกการใช้เสียง	นักศึกษาสามารถ 1.ใช้เสียงสำหรับการแสดงอย่างถูกต้อง 2.ค้นหาความหมายและถ่ายทอดบทกวีผ่านทางเสียง	3

แผนที่	ชื่อแผนกิจกรรมทางศิลปะการละคร	ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	เวลา (ชั่วโมง)
	3. ฝึกการอ่านตีความด้วยเสียง 4. ฝึกการสื่อสารด้วยเสียง	3.สื่อสารด้วยเสียงได้อย่างสร้างสรรค์	
4	แผนการเรียนรู้การสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว ประกอบด้วยกิจกรรม 1. ฝึกการใช้ร่างกายและการเคลื่อนไหว 2. ฝึกท่าละครใบ้ 3. ฝึกการเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ 4. ฝึกการสื่อสารด้วยร่างกาย	นักศึกษาสามารถ 1.ทำความรู้จักความสำคัญของร่างกายในฐานะที่เป็นเครื่องมือสื่อสารของนักแสดง 2.หาความหมายและสื่อสารด้วยภาษากายและการเคลื่อนไหว 3.แสดงออกถึงความรู้สึกอิสระด้วยกิจกรรมกลุ่มและการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์	3
5	แผนการเรียนรู้การด้นสด ประกอบด้วยกิจกรรม 1. ฝึกการสร้างความเชื่อ 2. ฝึกการแสดงบทบาทสมมติ 3. ฝึกการด้นสด 4. ฝึกการสร้างลักษณะตัวละคร	นักศึกษาสามารถ 1.สร้างความเชื่อและจินตนาการจากปฏิภาณไหวพริบ 2.สร้างลักษณะตัวละครจากการสังเกตและจดจำ 3.สื่อสารระหว่างกันอย่างมีปฏิภาณไหวพริบและสร้างสรรค์	3
6	แผนการเรียนรู้การสร้างละครสร้างสรรค์ ประกอบด้วยกิจกรรม 1. เตรียมการ 2. วางแผนและฝึกซ้อมการแสดง 3. กิจกรรมละคร 4. ประเมินผลหลังการแสดง	นักศึกษาสามารถ 1.ค้นหาความคิดในการสร้างเรื่องด้วยกระบวนการกลุ่ม 2.เล่าเรื่องผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล 3.สามารถเชื่อมโยงสาระจากละครให้เกิดประโยชน์ต่อความเข้าใจเรื่องราว ความคิดหรือความรู้	4

ขั้นที่ 4 นำแผนการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละครที่ได้จากขั้นที่ 3 เสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจแก้ไข

ขั้นที่ 5 นำแผนการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละครเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) และนำค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดกิจกรรมกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) (สถิติที่ใช้ปรากฏในการวิเคราะห์ข้อมูล หน้า 122) โดยทำแบบสำรวจรายการให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา กำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดกิจกรรมสอดคล้องกันโดยรวม

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดกิจกรรมสอดคล้องกันโดยรวม

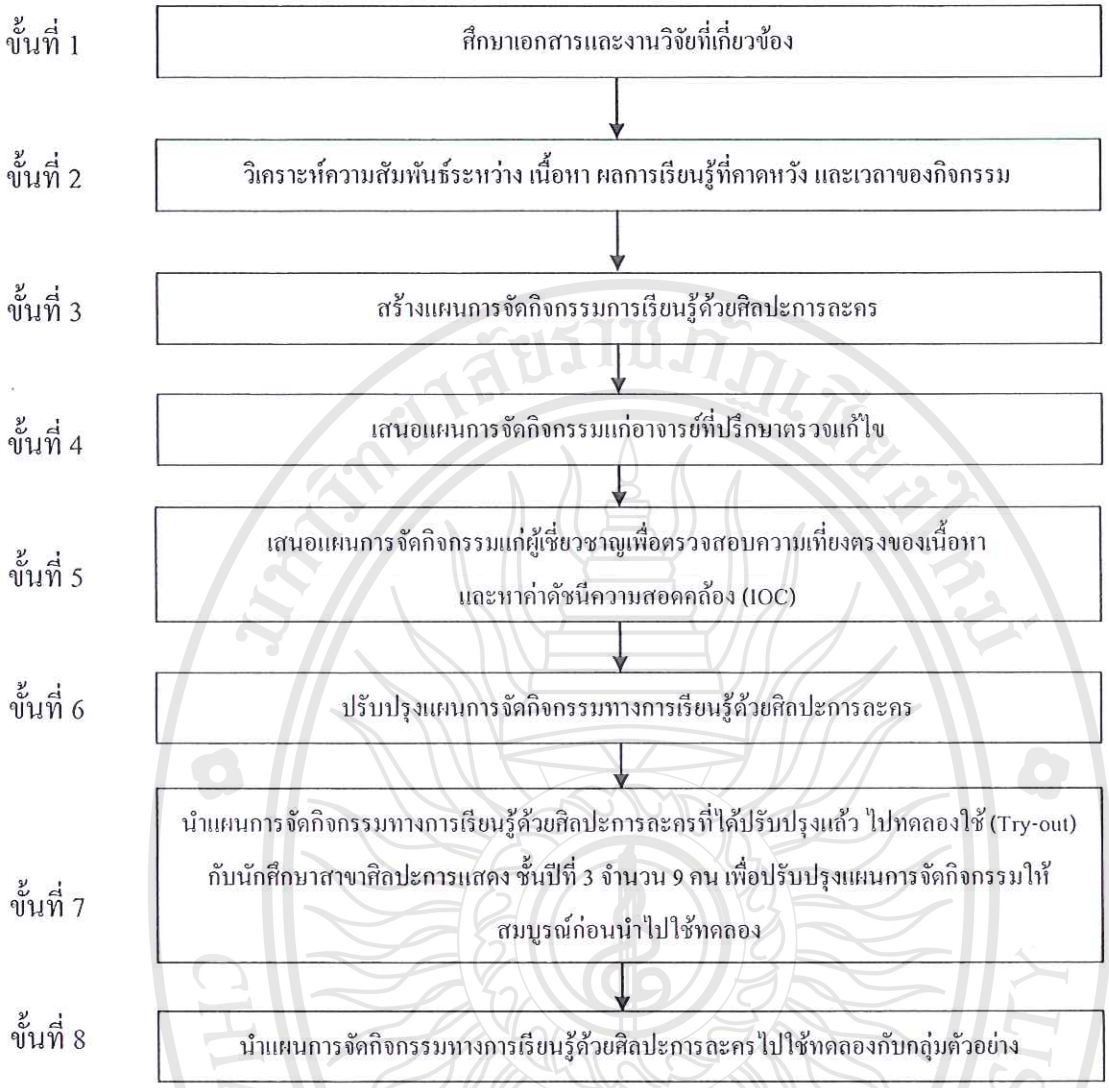
-1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดกิจกรรมไม่สอดคล้องกันโดยรวม

นำคะแนนที่ได้มาคำนวณหาค่าเฉลี่ย ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าเท่ากับหรือมากกว่า 0.50 แสดงว่ามีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ แต่ถ้าค่าน้อยกว่า 0.50 แสดงว่าต้องปรับปรุงแก้ไข (สุเทพ อ่วมเจริญ, 2547 : 97) ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.85-1.00 ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ง หน้า 257-259

ขั้นที่ 6 ปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละครตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ ปรากฏหลักฐานในภาค ผนวก ค หน้า 177-210

ขั้นที่ 7 นำแผนการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละครที่ปรับปรุงแล้วไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

สรุปขั้นตอนในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร ได้ดังภาพที่ 3.6



ภาพที่ 3.6 ขั้นตอนในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร

ที่มา : ผู้วิจัยสรุปจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล

2. แบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละคร ใช้เป็นแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร จำนวน 1 ฉบับ เป็นปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ข้อที่ทำถูกให้คะแนนข้อละ 1 คะแนน ข้อที่ผิดหรือไม่ตอบให้คะแนน ข้อละ 0 คะแนน โดยมีสาระการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของแผนการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร ประกอบด้วย

2.1 ประสาทสัมผัส

2.2 สมาธิและจินตนาการ

2.3 การใช้เสียงและการตีความ

2.4 การสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว

2.5 การด้นสด

2.6 การสร้างละครสร้างสรรค์

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

ขั้นที่ 1 ศึกษาแผนการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร และศึกษาวิธีการจัดทำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจศิลปะการละครเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ เนื้อหา ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ โดยพิจารณาความสำคัญของวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของแผนการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร ดังรายละเอียดในตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของสาระการเรียนรู้ เนื้อหา และตัวบ่งชี้ความสำเร็จ จากแผนการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร เพื่อออกข้อสอบของแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละคร

สาระการเรียนรู้/เนื้อหา	ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	ข้อที่	รวม (ข้อ)	ประเภทของข้อสอบ
1.ประสาทสัมผัส เพื่อฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยประสาทสัมผัส โดยมีเป้าหมายให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการรับรู้ทั้ง 5 ได้แก่ การรับรู้ผ่านการได้ยิน (หู) การมองเห็น (ตา) การดมกลิ่น (จมูก) การรับรู้รสสัมผัส (ลิ้น) และการรับรู้ผ่านกายสัมผัส (กาย) เชื่อมโยงกับใจ ซึ่งเป็นการรับรู้ในความรู้สึก เพื่อทำความเข้าใจตนเองและผู้อื่น	เมื่อนักศึกษาผ่านการอบรมฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยประสาทสัมผัส นักศึกษาจะสามารถอธิบายเกี่ยวกับประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้ สามารถทำความรู้จักตนเองได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 สามารถใช้ประสาทสัมผัสทำความรู้จักบุคคลอื่น และสภาพแวดล้อม สามารถบอกเล่าประสบการณ์ในการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของตนได้	1, 2, 3, 4, 5	5	ปรนัย

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

สาระการเรียนรู้/เนื้อหา	ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	ข้อที่	รวม (ข้อ)	ประเภทของข้อสอบ
2.สมาธิและจินตนาการ เพื่อฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยสมาธิและจินตนาการ โดยมีเป้าหมายให้นักศึกษาฝึกการใช้สมาธิและจินตนาการที่สร้างสรรค์ เพื่อสามารถสื่อความหมายให้ผู้อื่นได้รับรู้ถึงความคิด ความรู้สึกหรือจินตนาการของตนผ่านร่างกาย การเคลื่อนไหว และศิลปะ	เมื่อนักศึกษาผ่านการอบรมฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยสมาธิและจินตนาการ นักศึกษาจะสามารถอธิบายเกี่ยวกับสมาธิและจินตนาการได้ สามารถสร้างสมาธิจากสัมผัสทั้ง 5 ผสานกับการเคลื่อนไหวและจินตนาการด้วยเกมละครและงานศิลปะ สามารถสร้างการแสดงง่ายๆ ด้วยปฏิภาณจินตนาการและความคิดสร้าง สรรค์ ใช้สมาธิและจินตนาการทำความรู้จักตนเอง บุคคลอื่น และสภาพแวดล้อม และมีสมาธิและจินตนาการในการประกอบกิจกรรมอื่นๆ ต่อไป	6, 7, 8, 9, 10	5	ปรนัย
3.การใช้เสียงและการตีความ เพื่อฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยการใช้เสียงและการตีความ โดยมีเป้าหมายให้นักศึกษาฝึกการใช้เสียงและการตีความด้วยเสียง เพราะเสียงมีความสำคัญมากกับนักแสดงเท่าๆ กับร่างกาย และเป็นสื่อที่สำคัญอย่างหนึ่งในการแสดงความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ การฝึกการหายใจจึงมีความสัมพันธ์อย่างมากกับการฝึกการใช้เสียง โดยมีการใช้บทกวีเป็นแบบฝึกหัดในการค้นหาความหมายและถ่ายทอดผ่านทางเสียง	เมื่อนักศึกษาผ่านการอบรมฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยการใช้เสียงและการตีความ นักศึกษาจะสามารถสื่อสารด้วยเสียงได้อย่างมีคุณภาพสามารถใช้ทักษะเสียงในการสื่อสารการแสดงได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์	11, 12, 13, 14, 15	5	ปรนัย
4.การสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว เพื่อฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว โดยมีการฝึกใช้จินตนาการด้วยกิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ ฝึกการใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่าง	เมื่อนักศึกษาผ่านการอบรมฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว นักศึกษาจะได้ทำความรู้จักความสำคัญของร่างกายในฐานะที่เป็นเครื่องมือสื่อสารของนักแสดง สามารถหาความหมายและสื่อสารด้วยภาษากายและการเคลื่อนไหวแสดงออกถึงความรู้สึกด้วยตัว	16, 17, 18, 19, 20	5	ปรนัย

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

สาระการเรียนรู้/เนื้อหา	ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	ข้อที่	รวม (ข้อ)	ประเภทของข้อสอบ
กายในการสื่อสารการแสดง ฝึกและละครใบ้ และฝึกความกล้าในการแสดงความคิดอย่างมีเหตุและผล	นักศึกษาเองและด้วยกิจกรรมกลุ่ม สามารถใช้ร่างกาย ลีลาท่าทางในการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ และสามารถสื่อความหมายให้ผู้อื่นได้รับรู้ความรู้สึกนึกคิด หรือจินตนาการในการแสดงได้			
5.การด้นสด เพื่อฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยละครพูดด้นสด ซึ่งประกอบด้วยการฝึกการสร้างความเชื่อ ฝึกการแสดงบทบาทสมมติ ฝึกการด้นสด ฝึกการสร้างลักษณะตัวละคร และฝึกการสร้างความเชื่อจากปฏิภาณไหวพริบ	เมื่อนักศึกษาผ่านการอบรมฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยละครพูดด้นสด นักศึกษาจะศึกษาสามารถสร้างความเชื่อและจินตนาการจากปฏิภาณไหวพริบ สามารถสร้างลักษณะตัวละครจากการสังเกตและจดจำ และสามารถสื่อสารระหว่างกันได้อย่างมีปฏิภาณไหวพริบและสร้างสรรค์	21, 22, 23, 24, 25	5	ปรนัย
6.การสร้างละครสร้างสรรค์ เพื่อฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยการสร้างละครสร้างสรรค์ นักศึกษาจะได้ฝึกการหาเรื่องหรือประเด็นปัญหา ฝึกการเล่าเรื่องจากเทคนิค 3 ภาพ ฝึกซ้อมการแสดงละครสั้น และฝึกการจัดแสดงละครสั้นอย่างเป็นขั้นตอน ได้แก่ การเตรียมการ การวางแผนและฝึกซ้อมการแสดง การจัดกิจกรรมละคร และการประเมินผลหลังการแสดง	เมื่อนักศึกษาผ่านการอบรมฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยการสร้างละครสร้างสรรค์ นักศึกษาจะสามารถค้นหาความคิดในการสร้างเรื่องด้วยตนเองและกระบวนการกลุ่ม สามารถเล่าเรื่องผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล สามารถเชื่อมโยงสาระจากละครให้เกิดประโยชน์ต่อความเข้าใจเรื่องราวความคิดหรือความรู้ที่ได้จากการค้นพบด้วยกระบวนการเรียนรู้ทางศิลปะการละคร และบูรณาการในการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ของตนเองต่อไป	26, 27, 28, 29, 30	5	ปรนัย
รวม			30	ปรนัย

ขั้นที่ 3 สร้างแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละคร ชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ข้อที่ทำถูกให้คะแนนข้อละ 1 คะแนน ข้อที่ผิดหรือไม่ตอบ ให้คะแนนข้อละ 0 คะแนน โดยวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจและการนำไปใช้ต่อกระบวนการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร และพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านความสามารถในการวิเคราะห์และ

สังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร โดยกำหนดเกณฑ์ในการแปลผลคะแนนดังตารางที่ 3.3 ดังนี้

ตารางที่ 3.3 การแปลความหมายระดับคะแนนความรู้ด้านศิลปะการละคร

คะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	ความหมาย
25.01-30.00 คะแนน	มีคะแนนความรู้ด้านศิลปะการละครอยู่ในระดับดีมาก
20.01-25.00 คะแนน	มีคะแนนความรู้ด้านศิลปะการละครอยู่ในระดับดี
15.01-20.00 คะแนน	มีคะแนนความรู้ด้านศิลปะการละครอยู่ในระดับพอใช้
ต่ำกว่า 15 คะแนน	มีคะแนนความรู้ด้านศิลปะการละครอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ขั้นที่ 4 เสนอแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละครต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ความถูกต้องด้านภาษา และนำค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) (สถิติที่ใช้ปรากฏในการวิเคราะห์ข้อมูล หน้า 122) โดยทำแบบสำรวจรายการให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา กำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแผนกิจกรรม

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแผนกิจกรรม

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแผนกิจกรรม

ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 ค่าดัชนีความสอดคล้องโดยรวม 0.92 ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ง หน้า 260

ขั้นที่ 5 ปรับปรุงแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละคร ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ ปรากฏหลักฐานในภาค ผนวก ค หน้า 211-217 แล้วนำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง ชั้นปีที่ 3 จำนวน 9 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ขั้นที่ 6 นำผลคะแนนที่ได้จากขั้นที่ 5 มาวิเคราะห์ เพื่อหาคุณภาพ ดังนี้

1. หาค่าความยากง่ายของข้อสอบ (P) (สถิติที่ใช้ปรากฏในการวิเคราะห์ข้อมูล หน้า 122) แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 โดยได้ค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.30-0.70 ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ง หน้า 267

2.หาค่าอำนาจจำแนก (r) (สถิติที่ใช้ปรากฏในการวิเคราะห์ข้อมูล หน้า 123) โดยใช้เกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งได้ค่าจำแนก (r) ระหว่าง 0.65-0.94 ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ง หน้า 267

3. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละคร โดยใช้สูตรของ คูเดอร์-ริชาร์ดสัน KR-20 (สิน พันธุ์พินิจ, 2551 : 188-189) (สถิติที่ใช้ปรากฏในการวิเคราะห์ข้อมูล หน้า 123)โดยได้ค่าความเชื่อมั่น=0.9795 ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ง หน้า 267

ขั้นที่ 7 นำแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละครไปใช้เป็นเครื่องมือการวิจัยทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

ภาพที่ 3.7 ขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละคร

ที่มา : ผู้วิจัยสรุปจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล

3. แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมศิลปะการละคร เพื่อประเมินทักษะ ความเข้าใจ และทัศนคติ ต่อกิจกรรมต่างๆ ในแต่ละแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร ซึ่งจะประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาหลังจากอบรมในแต่ละแผนกิจกรรม จำนวน 6 ฉบับ ประกอบด้วย

3.1 แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมประสาทสัมผัส

3.2 แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมสมาธิและจินตนาการ

3.3 แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมการใช้เสียงและการตีความ

3.4 แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว

3.5 แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมการด้นสด

3.6 แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมการสร้างละครสร้างสรรค์

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

ขั้นที่ 1 ศึกษากิจกรรมต่างๆ ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร เพื่อนำมาสร้างข้อคำถามในการวัดทักษะ ความเข้าใจ และทัศนคติ ในสิ่งที่นักศึกษาได้เรียนรู้

ขั้นที่ 2 สร้างแบบประเมินตนเองต่อกิจกรรม ตามกิจกรรมของแต่ละแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร แบ่งการประเมินออก เป็น 3 ระดับ ดังนี้

ระดับ 3 หมายถึง นักศึกษามีทักษะในการปฏิบัติตามกิจกรรม/เข้าใจในเนื้อหากิจกรรมได้ดีมาก

ระดับ 2 หมายถึง นักศึกษามีทักษะในการปฏิบัติตามกิจกรรม/เข้าใจในเนื้อหากิจกรรมได้ปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง นักศึกษามีทักษะในการปฏิบัติตามกิจกรรม/เข้าใจในเนื้อหากิจกรรมได้น้อย

นักศึกษาไม่สามารถปฏิบัติตามกิจกรรมได้/ไม่ปฏิบัติตามกิจกรรม/ไม่เข้าใจในเนื้อหาที่กำหนดไว้ จะไม่มีคะแนนหรือมีระดับคะแนนเท่ากับ 0 โดยมีรูบริคส์เกณฑ์ในการให้คะแนน แล้วนำมาหาค่าร้อยละ เพื่อหาเกณฑ์ร้อยละ ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ค หน้า 218-243

ตารางที่ 3.4 การแปลความหมายระดับคะแนนทักษะในการปฏิบัติตามกิจกรรม

คะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	ความหมาย
25.01-30.00 คะแนน	มีคะแนนทักษะในการปฏิบัติตามกิจกรรม/เข้าใจในเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก
18.01-25.00 คะแนน	มีคะแนนทักษะในการปฏิบัติตามกิจกรรม/เข้าใจในเนื้อหาอยู่ในระดับดี
10.01-18.00 คะแนน	มีคะแนนทักษะในการปฏิบัติตามกิจกรรม/เข้าใจในเนื้อหาอยู่ในระดับพอใช้
ต่ำกว่า 10 คะแนน	มีคะแนนทักษะในการปฏิบัติตามกิจกรรม/เข้าใจในเนื้อหาอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ขั้นที่ 3 เสนอแบบประเมินตนเองต่อกิจกรรม ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของสิ่งที่จะประเมินเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยทำแบบสำรวจรายการให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา กำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าประเด็นที่นำเสนอมีความสอดคล้องกับแบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมศิลปะการละครของนักศึกษา

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าประเด็นที่นำเสนอมีความสอดคล้องกับแบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมศิลปะการละครของนักศึกษา

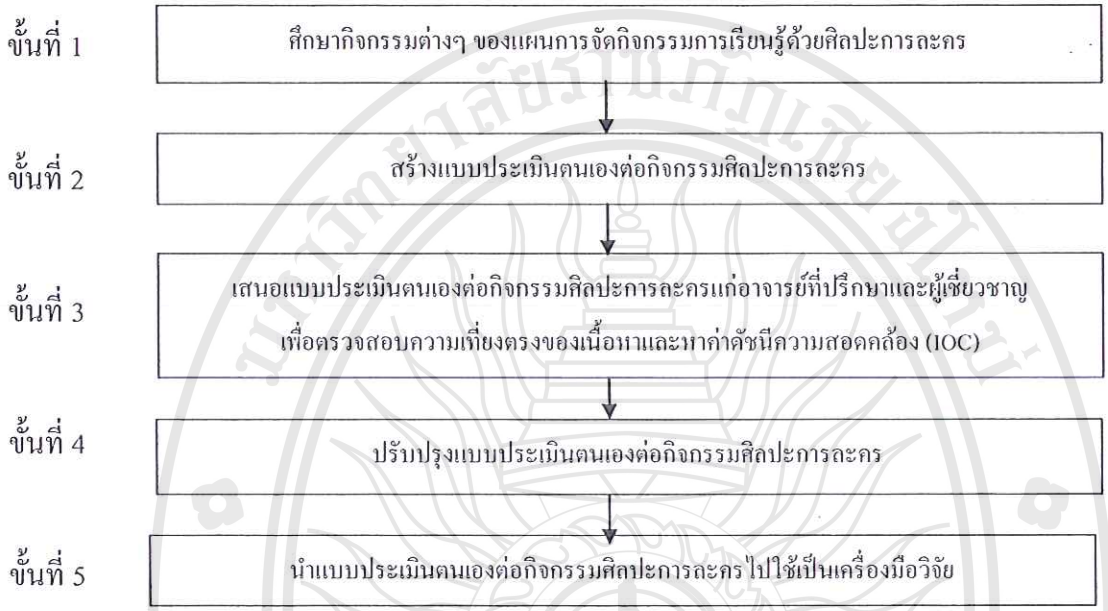
-1 หมายถึง แน่ใจว่าประเด็นที่นำเสนอไม่มีความสอดคล้องกับแบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมศิลปะการละครของนักศึกษา

ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.89-1.00 ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ง หน้า 261-262

ขั้นที่ 4 ปรับปรุงแบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมศิลปะการละครตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ค หน้า 218-243

ขั้นที่ 5 นำแบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมตามศิลปะการละครที่ได้ปรับปรุงแล้ว ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

สรุปขั้นตอนการสร้างแบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมศิลปะการละครได้ดังภาพที่ 3.8



ภาพที่ 3.8 ขั้นตอนในการสร้างแบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมศิลปะการละคร

ที่มา : ผู้วิจัยสรุปจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4. แบบประเมินผลตามสภาพจริงของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร จากแนวคิดของ บลูม (Benjamin S. Bloom) เบอแทรม บี มีเซีย (Bertram B. Mesia) และเดวิด แครทโว (David R. Krathwohl) (Bloom, Mesia & Krathwohl, 1964 อ้างถึงใน ปาริชาติ จึงวิวัฒนาภรณ์, 2546 :91-95) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ของมนุษย์สามารถแสดงออกโดยพฤติกรรมหลายด้านและได้แบ่งการเรียนรู้ของผู้เรียนออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิต และด้านทักษะพิสัย และในแต่ละด้านมีการจัดลำดับความซับซ้อนจากน้อยไปหามาก สอดคล้องกับการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการทางศิลปะการละครซึ่งต้องใช้ประสบการณ์และทักษะหลายด้านของผู้เรียนรู้ประกอบกัน ดังนั้นการประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) จึงเป็นวิธีที่เหมาะสำหรับการวัดพัฒนาการของผู้เรียนรู้ในหลายๆ ด้านพร้อมกัน (ปาริชาติ จึงวิวัฒนาภรณ์, 2546 :91) โดยมีการเก็บ

ข้อมูลจาก 1) การสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษา 2) บันทึกการเรียนรู้ของนักศึกษา 3) บันทึกของผู้สอน 4) การสัมภาษณ์นักศึกษาหลังจากการอบรมด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

ขั้นที่ 1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และศึกษาวิธีการจัดทำแบบประเมินผลตามสภาพจริงทางการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร

ขั้นที่ 2 สร้างแบบประเมินผลตามสภาพจริงทางด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ค หน้า 244-246 แบ่งการประเมินออก เป็น 3 ระดับ ดังนี้

ระดับ 3 หมายถึง นักศึกษามีพฤติกรรมตามเกณฑ์การประเมินด้านพุทธิพิสัย/ด้านจิตพิสัย/ด้านทักษะพิสัย ในระดับดีมาก

ระดับ 2 หมายถึง นักศึกษามีพฤติกรรมตามเกณฑ์การประเมินด้านพุทธิพิสัย/ด้านจิตพิสัย/ด้านทักษะพิสัย ในระดับปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง นักศึกษามีพฤติกรรมตามเกณฑ์การประเมินด้านพุทธิพิสัย/ด้านจิตพิสัย/ด้านทักษะพิสัย ในระดับน้อย

ถ้านักศึกษาไม่มีพฤติกรรมตามเกณฑ์การประเมินด้านพุทธิพิสัย/ด้านจิตพิสัย/ด้านทักษะพิสัย จะไม่มีคะแนนหรือมีระดับคะแนนเท่ากับ 0 โดยมีรูบริคส์เกณฑ์ในการให้คะแนน แล้วนำมาหาค่าร้อยละเพื่อหาเกณฑ์ร้อยละ ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ค หน้า 247-252

ตารางที่ 3.5 การแปลความหมายระดับคะแนนพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัย

คะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	ความหมาย
11.01-15.00 คะแนน	มีคะแนนด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัยอยู่ในระดับดีมาก
7.01-11.00 คะแนน	มีคะแนนด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัยอยู่ในระดับดี
3.01-7.00 คะแนน	มีคะแนนด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัยอยู่ในระดับพอใช้
ต่ำกว่า 3 คะแนน	มีคะแนนด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัยอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ตารางที่ 3.6 การแปลความหมายระดับคะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้โดยรวม

คะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	ความหมาย
36.01-45.00 คะแนน	มีคะแนนด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัยอยู่ในระดับดีมาก
26.01-36.00 คะแนน	มีคะแนนด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัยอยู่ในระดับดี
15.01-26.00 คะแนน	มีคะแนนด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัยอยู่ในระดับพอใช้
ต่ำกว่า 15 คะแนน	มีคะแนนด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัยอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ขั้นที่ 3 นำแบบประเมินผลตามสภาพจริงที่ได้จากขั้นที่ 3 เสนออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของสิ่งที่จะประเมินเพื่อหาค่าดัชนี

ความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยทำแบบสำรวจรายการให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา กำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าประเด็นที่นำเสนอมีความสอดคล้องกับแบบประเมินผลตามสภาพจริงของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าประเด็นที่นำเสนอมีความสอดคล้องกับแบบประเมินผลตามสภาพจริงของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร

-1 หมายถึง แน่ใจว่าประเด็นที่นำเสนอไม่มีความสอดคล้องกับแบบประเมินผลตามสภาพจริงของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร

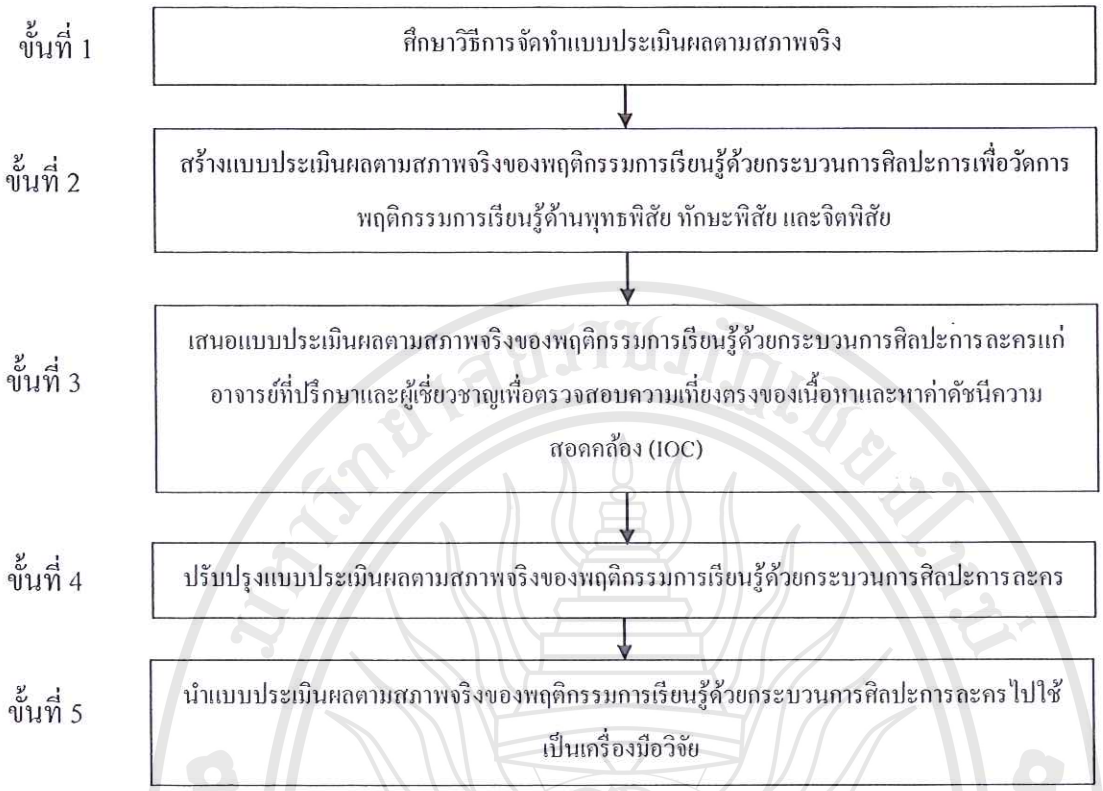
ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.67-1.00 (1.00, 1.00 และ 0.68 ตามลำดับ โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรวม 0.89) ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ง หน้า 263-264

ขั้นที่ 4 ปรับปรุงแบบประเมินผลตามสภาพจริงของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ค หน้า 265-266

ขั้นที่ 5 นำแบบประเมินผลตามสภาพจริงของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย

หมายเหตุ บันทึกข้อมูลที่ได้จากเก็บรวมรวมจากการทดลองลงในแบบประเมินผลตามสภาพจริงหลังสิ้นสุดการดำเนินกิจกรรมในแต่ละแผนการจัดกิจกรรม

สรุปขั้นตอนในการสร้างแบบประเมินผลตามสภาพจริงของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร ได้ดังภาพที่ 3.9



ภาพที่ 3.9 ขั้นตอนในการสร้างแบบประเมินผลตามสภาพจริงของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร

ที่มา : ผู้วิจัยสรุปจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล

5. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 1 ฉบับ ทั้งหมด 18 ข้อ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร เป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) คือ พึงพอใจมากที่สุด พึงพอใจมาก พึงพอใจปานกลาง พึงพอใจน้อย พึงพอใจน้อยที่สุด จำนวน 18 ข้อ ซึ่งถามใน 4 ประเด็น คือ (1) ประโยชน์ที่ได้รักจากการเรียนรู้ (2)กิจกรรมศิลปะการละครที่ใช้ในการเรียนรู้ (3) ระยะเวลาและบรรยากาศในการเรียนรู้ (4) บุคลากรที่เกี่ยวข้อง และตอนที่ 2 คือ ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

ขั้นที่ 1 ศึกษาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร และการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร เพื่อนำมาสร้างข้อคำถามในการวัดความพึงพอใจของนักศึกษา

ขั้นที่ 2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ค หน้า 253-255 แบ่งการประเมินออก เป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครมาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครปานกลาง

ระดับคะแนน 2 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครน้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครน้อยที่สุด

โดยกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมายโดยได้แนวคิดของเบสท์ (Best อ้างถึงในมนต์ชัย พงศกรนฤวงษ์, 2552 : 121) ซึ่งมีการให้ความหมายโดยการให้ค่าเฉลี่ยเป็นรายด้านและรายข้อ ดังตารางที่ 3.7

ตารางที่ 3.7 การแปลความหมายระดับคะแนนความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร

คะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00	มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครอยู่ในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00	มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครอยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00	มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครอยู่ในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00	มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ขั้นที่ 3 เสนอแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของสิ่งที่จะประเมินเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยทำแบบสำรวจรายการให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา กำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าประเด็นที่นำเสนอมีความสอดคล้องกับความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าประเด็นที่นำเสนอมีความสอดคล้องกับความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร

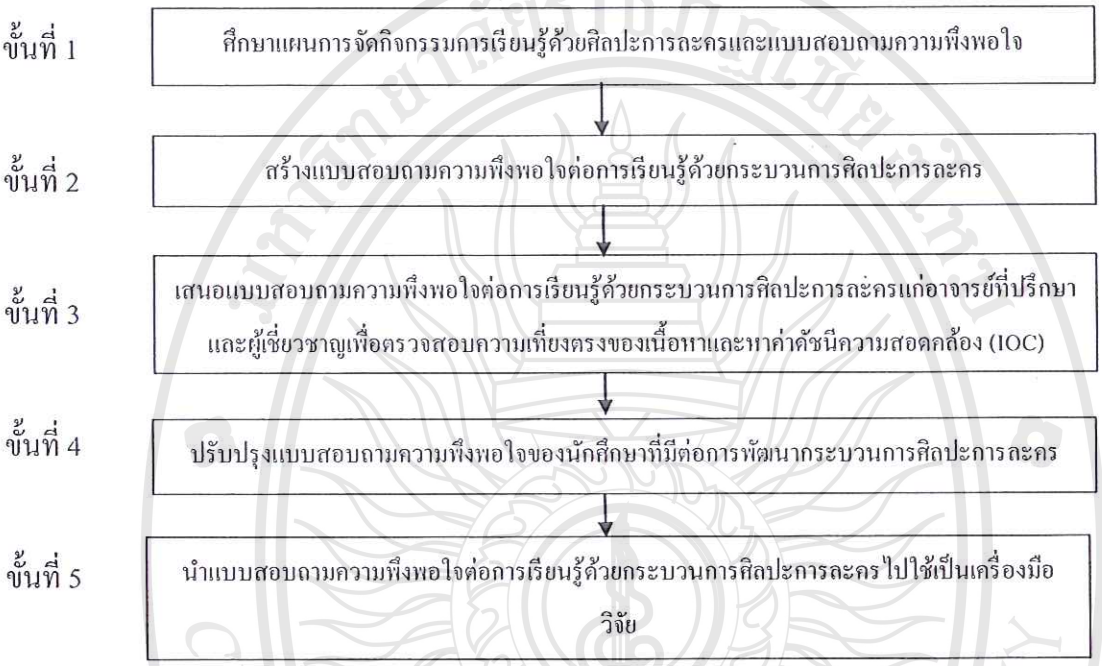
-1 หมายถึง แน่ใจว่าประเด็นที่นำเสนอไม่มีความสอดคล้องกับความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร

ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00 ปรากฏหลักฐานในภาคผนวก ง หน้า 265-266

ขั้นที่ 4 ปรับปรุงแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นที่ 5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครที่ได้ปรับปรุงแล้ว ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

สรุปขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร ได้ดังแผนภาพที่ 3.10



ภาพที่ 3.10 ขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร

ที่มา : ผู้วิจัยสรุปจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สรุปเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละครเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ครั้งนี้ ได้ในตารางที่ 3.8 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.8 สรุปเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยการพัฒนากระบวนการศิลปะการละครเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดงมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ลำดับ	ชื่อเครื่องมือ	ลักษณะการวัด	ค่าคุณภาพของเครื่องมือ	เกณฑ์
1	แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร ประกอบด้วย : บันทึกการเรียนรู้ของนักศึกษา : บันทึกของผู้สอน	Authentic Assessment	Validity IOC : +1, 0, -1	≥ 0.5
2	แบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละคร	Multiple Choices : 5 Choices	Validity IOC : +1, 0, -1 Reliability Alpha Coefficient	≥ 0.5 $\alpha > 0.7$
3	แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมประสาทสัมผัส (ประเมินตนเอง)	Rubrics Scales : 3 scales	Validity IOC : +1, 0, -1	≥ 0.5
4	แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมสมาธิและจินตนาการ (ประเมินตนเอง)	Rubrics Scales : 3 scales	Validity IOC : +1, 0, -1	≥ 0.5
5	แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมการใช้เสียงและการตีความ (ประเมินโดยผู้วิจัย)	Rubrics Scales : 3 scales	Validity IOC : +1, 0, -1	≥ 0.5
6	แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว (ประเมินตนเอง)	Rubrics Scales : 3 scales	Validity IOC : +1, 0, -1	≥ 0.5
7	แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมละครพูดด้นสด (ประเมินตนเอง)	Rubrics Scales : 3 scales	Validity IOC : +1, 0, -1	≥ 0.5
8	แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมการสร้างละครสร้างสรรค์ (ประเมินตนเอง)	Rubrics Scales : 3 scales	Validity IOC : +1, 0, -1	≥ 0.5
9	แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการ	Rating Scales : 5 scales	Validity IOC : +1, 0, -1	≥ 0.5

ตารางที่ 3.8 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อเครื่องมือ	ลักษณะการวัด	ค่าคุณภาพของเครื่องมือ	เกณฑ์
	ละคร (ประเมินตนเอง)			
10	แบบประเมินผลตามสภาพจริงของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร (ประเมินโดยผู้วิจัย)	Mixed Method	Validity IOC : +1, 0, -1	≥ 0.5
11	แบบประเมินเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร (ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ)		Validity IOC : +1, 0, -1	≥ 0.5
12	แบบประเมินเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละคร (ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ)		Validity IOC : +1, 0, -1	≥ 0.5
13	แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมศิลปะการละคร (ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ)		Validity IOC : +1, 0, -1	≥ 0.5
14	แบบประเมินเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินผลตามสภาพจริงของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร (ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ)		Validity IOC : +1, 0, -1	≥ 0.5
15	แบบประเมินเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร (ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ)		Validity IOC : +1, 0, -1	≥ 0.5

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยผู้วิจัยนำเครื่องมือทุกรายการดังกล่าวข้างต้นผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยกำหนดคะแนน ดังนี้

ข้อใดมีความเห็นว่า สอดคล้อง ให้คะแนน +1

ข้อใดมีความเห็นว่า ไม่แน่ใจ ให้คะแนน 0

ข้อใดมีความเห็นว่า ไม่สอดคล้อง ให้คะแนน -1

แปลความหมาย ค่าดัชนีความสอดคล้อง ของข้อคำถามรายข้อ ดังนี้

ค่าดัชนีความสอดคล้อง ≥ 0.5 หมายถึง มีความสอดคล้อง

ค่าดัชนีความสอดคล้อง < 0.5 หมายถึง ต้องปรับปรุงแก้ไข

การตรวจสอบคุณภาพของ แบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละคร นั้น นอกจากการตรวจสอบโดยใช้ดัชนีความสอดคล้องแล้ว ได้มีการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของเครื่องมือโดยใช้ค่า Alpha Coefficient แปลความหมาย โดยใช้ค่าคะแนนที่สูงกว่า 0.5 ขึ้นไป สำหรับข้อที่มีค่าคะแนนน้อยกว่า 0.5 พิจารณาปรับปรุงข้อคำถาม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สถิติต่างๆ ในการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับ ดังนี้

1. การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือสำหรับการวิจัยการพัฒนากระบวนการศิลปะการละครเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีรายละเอียดดังนี้

1.1 หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร แบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละคร (ก่อนและหลัง) แบบประเมินความเข้าใจต่อกิจกรรมศิลปะการละคร แบบประเมินผลตามสภาพจริงของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครของนักศึกษา โดยกำหนดกำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์

-1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์

ตรวจสอบความสอดคล้องและเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Object Congruence : IOC) (กองวิจัยการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2545 : 84)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทนดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหากับจุดประสงค์หรือลักษณะพฤติกรรม

E คือ ดัชนีความสอดคล้อง

R คือ คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.2 หาค่าความยากง่าย (P) ของแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละคร เกณฑ์ความยากมีค่าอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ถ้าค่า P มีค่านอกเกณฑ์ที่กำหนดจะต้องปรับปรุงแบบวัดทักษะทางการเรียนศิลปะการละครข้อนั้นหรือตัดทิ้งไป

สูตรค่าความยากง่ายของข้อสอบ (P) (กองวิจัยการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2545 : 85)

$$P = \frac{R}{N}$$

P คือ ดัชนีความยากของข้อสอบ

R คือ จำนวนผู้เรียนที่ตอบข้อสอบถูกต้อง

N คือ จำนวนผู้เรียนที่ตอบข้อสอบทั้งหมด

1.3 หาค่าอำนาจจำแนก (r) เกณฑ์อำนาจจำแนกมีค่าอยู่ระหว่าง 0.20 ขึ้นไป ถ้าค่าอำนาจจำแนกต่ำกว่า จะต้องปรับปรุงแบบวัดทักษะทางการเรียนศิลปะการละครข้อนั้นหรือตัดทิ้งไป

สูตรค่าอำนาจจำแนก (r) (กองวิจัยการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2545 : 87)

$$r = \frac{R_U - R_L}{N}$$

r คือ ค่าอำนาจจำแนก

R_U คือ จำนวนผู้เรียนในกลุ่มสูงที่ตอบถูก
(กลุ่มสูงใช้ประมาณร้อยละ 25 ของผู้เรียนทั้งหมด)

R_L คือ จำนวนผู้เรียนในกลุ่มต่ำที่ตอบถูก
(กลุ่มต่ำใช้ประมาณร้อยละ 25 ของผู้เรียนทั้งหมด)

N คือ จำนวนผู้เรียนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

1.4 หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบปรนัยทั้งฉบับ โดยใช้สูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน KR-20 (พิมพ์ทอง สังสุทธิพงศ์ และ วรวัติ กิติวงศ์, 2552 : 24)

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1}\left(1 - \frac{\sum pq}{s_T^2}\right)$$

r_{tt} คือ ค่าความเชื่อมั่น

k คือ จำนวนข้อ

p คือ สัดส่วนของคนที่ทำถูกแต่ละข้อ

q คือ สัดส่วนของคนที่ทำผิดแต่ละข้อ = 1- p

s_T^2 คือ ค่าความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ

หมายเหตุ $s_T^2 = \frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N^2}$

2. การวิเคราะห์หาค่าสถิติทั่วไป

โดยใช้ค่าเฉลี่ย $\overline{X}$ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. (กองวิจัยการศึกษากระทรวงศึกษา ธิการ, 2545 : 106-109)

2.1 การหาค่าเฉลี่ย

สูตร $\overline{X} = \frac{\sum x}{N}$

$\overline{X}$ คือ ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ คือ ผลรวมของคะแนนที่กำหนด

N คือ จำนวนผู้เข้ารับการทดสอบ

2.2 การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation หรือ S.D.)

สูตร $S.D. = \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{N-1}}$

S.D. คือ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X คือ ค่าคะแนนแต่ละคน

$\overline{X}$ คือ ค่าเฉลี่ยของคะแนนทั้งหมด

$\overline{X} = \frac{\sum x}{N}$

$\sum x$ คือ ผลรวมของคะแนน

N คือ จำนวนผู้เรียน

2.3 สูตรทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543 : 165)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

t คือ การตรวจสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนอบรมและหลังอบรม

$\sum D$ คือ ผลรวมความต่างของคะแนนก่อนอบรมและหลังอบรมของแต่ละคน

$\sum D^2$ คือ ผลรวมความต่างของคะแนนก่อนอบรมและหลังอบรมของแต่ละคนยกกำลังสอง

$(\sum D)^2$ คือ ผลรวมความต่างของคะแนนก่อนอบรมและหลังอบรมของทั้งหมดยกกำลังสอง

n คือ จำนวนของนักเรียน

สรุปการดำเนินโครงการวิจัย

ในการดำเนินโครงการวิจัยสามารถสรุปวิธีดำเนินการวิจัยได้ดังตาราง 3.9

ตารางที่ 3.9 สรุปวิธีดำเนินการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย	วิธีดำเนินการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือและการวิเคราะห์ข้อมูล
1.เพื่อออกแบบแผนกิจกรรมศิลปะการละครในการส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัยของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัย	การออกแบบการแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละครและประเมินคุณภาพของการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครในการส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย	นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาศิลปะการแสดง หลักสูตรนาฏศิลป์และการละคร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 15 คน ที่ลงทะเบียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา	1.แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร จำนวน 6 แผน 2.แบบประเมินตนเองต่อกิจกรรมศิลปะการละคร จำนวน 6 แผน 3.แบบประเมินผลตามสภาพจริงของ

ตารางที่ 3.9 (ต่อ)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย	วิธีดำเนินการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือและการวิเคราะห์ข้อมูล
ราชภัฏเชียงใหม่	ทักษะพิสัย และจิตพิสัยของกลุ่มตัวอย่าง	2554	พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละครใน 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย
2.เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านศิลปะการละครของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ก่อนอบรมและหลังอบรมด้วยแผนกิจกรรมศิลปะการละคร	การทดสอบก่อนและหลังการอบรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละคร		1.แบบทดสอบวัดความรู้เรื่องศิลปะการละคร (ก่อนและหลัง) 2.วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยง เบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ dependent
3.เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ต่อกระบวนการเรียนรู้ด้วยศิลปะการละครในการส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้	การสอบถามความคิดเห็นหลังจากผ่านการอบรมการเรียนรู้ด้วยกระบวรการละคร		1.แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการศิลปะการละคร 2.วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน