



Vichakan.net

<https://publish.vichakan.net>

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

24 มิถุนายน 2567

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทความ

เรียน ชนิศรา บุญยอดมิ่ง

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทความ ชื่อเรื่อง การเรียนรู้โลกเสมือนจริงด้วยโปรแกรม Metaverse เรื่อง วิวัฒนาการละครไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2567 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/534>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 24 มิถุนายน 2567

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

ชื่อเรื่อง การเรียนรู้โลกเสมือนจริงด้วยโปรแกรม Metaverse เรื่องวิวัฒนาการละครไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
สาระนาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัย ชนิสรดา บุญยอดมิ่ง

ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง การเรียนรู้โลกเสมือนจริงด้วยโปรแกรม Metaverse เรื่องวิวัฒนาการละครไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อผู้ศึกษา นางสาวชนิสรา บุญยอดมิ่ง

ปีการศึกษา ๒๕๖๖

บทคัดย่อ

จากวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อการเรียนรู้โลกเสมือนจริงด้วยโปรแกรม Metaverse เรื่องวิวัฒนาการละครไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพการเรียนรู้โลกเสมือนจริงด้วยโปรแกรม Metaverse เรื่องวิวัฒนาการละครไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการเรียนรู้โลกเสมือนจริงด้วยโปรแกรม Metaverse ผลการศึกษาปรากฏว่า

๑. ผลการหาประสิทธิภาพของการเรียนรู้โลกเสมือนจริงด้วยโปรแกรม Metaverse เรื่องวิวัฒนาการละครไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ พบว่า การเรียนรู้โลกเสมือนจริงด้วยโปรแกรม Metaverse เรื่องวิวัฒนาการละครไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ มีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ 84.33/84.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

๒. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนเรียน และหลังเรียนโดยการเรียนรู้โลกเสมือนจริงด้วยโปรแกรม Metaverse เรื่องวิวัฒนาการละครไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ๓.

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โลกเสมือนจริงด้วยโปรแกรม Metaverse เรื่องวิวัฒนาการละครไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โลกเสมือนจริงด้วยโปรแกรม Metaverse เรื่องวิวัฒนาการละครไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($= 4.76$, $S.D. = 0.45$)

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/534>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 24 มิถุนายน 2567

พิมพ์ : วันที่ 7 เมษายน 2569 เวลา 07.57 น.