



Vichakan.net

<https://publish.vichakan.net>

## ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

24 มิถุนายน 2567

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทความ

เรียน ชนิสรดา บุญยอดมิ่ง

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

ทางเว็บไซต์วิชาการต่อทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการต่อทเน็ต รายละเอียดดังนี้

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

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 24 มิถุนายน 2567

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ  
เว็บไซต์วิชาการต่อทเน็ต  
[www.Vichakan.net](http://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 4 ธันวาคม 2567 เวลา 00.24 น.