

การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้รำวงมาตรฐานรายวิชานาฏศิลป์  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน  
A Designing The Learning Package of Ramwongmarttatan for Thai Dance  
Education of Grade 8 Students Using Game-Based Learning

สิทธิโชค นามวงศ์<sup>1</sup> และ อรอนงค์ ฤทธิฤชัย<sup>2</sup>

มหาวิทยาลัยขอนแก่น<sup>1,2</sup>

Sitthichock Namwong<sup>1</sup> and Onanong Rittruechai<sup>2</sup>

Khon Kaen University<sup>1,2</sup>

Corresponding Author, Email: Sitthichock.n@kkumail.com

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป 2. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 27 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้วิธีการจับสลาก เครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ 1 จำนวน 5 แผน เวลา 10 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน จำนวน 1 ชุด แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 3) แบบประเมินทักษะปฏิบัติท่ารำ เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการแสดงนาฏศิลป์ไทย และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 85.93 และคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติท่ารำ คิดเป็นร้อยละ 86.11 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 27 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

\* ได้รับบทความ: 8 มกราคม 2568; แก้ไขบทความ: 27 กุมภาพันธ์ 2568; ตอรับตีพิมพ์: 4 มิถุนายน 2568

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน  
อยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** ชุดกิจกรรมการเรียนรู้; ราวมาตรฐาน; การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

### Abstract

The objectives of this research were 1) to study the learning outcomes of Grade 8 students in learning Ramwongmarttatan using game-based learning, the target is to achieve an average score of at least 70%, with at least 70% of the students meeting the criteria, and 2) to examine students' satisfaction with the learning activities and the game-based learning approach. The sample consisted of 27 Grade 8. The sample was selected using simple random sampling by drawing lots. The learning package on Ramwongmarttatan was designed and implemented by the researcher. The research instruments included: 1) five lesson plans for the Dramatic Arts course; 2) a post-test multiple-choice exam with 20 items to assess knowledge and understanding; 3) a performance skill assessment form for evaluating the ability to perform Thai dance; and 4) a satisfaction survey using a rating scale. Data were analyzed using basic statistics, including percentage, mean, and standard deviation.

The research findings were as follows:

1. The design of the learning package on Ramwongmarttatan for Grade 8 students was highly appropriate.

2. The learning outcomes of Grade 8 students using game-based learning showed an equivalent to 85.93% and The students' average performance was equivalent to 86.11%. Additionally, all 27 students passed the criteria, accounting for 100%.

3. Students' satisfaction with the learning package and the game-based learning approach was at the highest level.

**Keywords:** Learning Package; Ramwongmarttatan; Game-Based Learning

## บทนำ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงภายในสังคมไทย ภาพทัศน์ที่ชัดเจน ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแห่งยุคไร้พรมแดน ด้วยการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออกที่มีอิทธิพลอย่างมากที่แสดงออกผ่านพฤติกรรมเลียนแบบเยาวชน ทั้งทางด้านการแต่งกายหรือการเดินตามศิลปินที่ชื่นชอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากกลุ่มศิลปินประเทศเกาหลี ดังนั้นความสนใจในเรื่องของนาฏศิลป์ไทยจึงมีเฉพาะกลุ่ม หากแต่นานาฏศิลป์ไทยมาผนวกกับความบันเทิง อาทิ ละคร ภาพยนตร์ หรือรายการโทรทัศน์ต่าง ๆ ก็จะมีส่วนช่วยให้ผู้ชมเกิดความสนใจมากขึ้น นอกจากนั้นนาฏศิลป์ยังถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ประเทศไทยในต่างประเทศได้อย่างมีนัยสำคัญ เป็นอาวุธทางวัฒนธรรมที่มีความยั่งยืนในการสร้างภาพลักษณ์ของไทย (ภาณุรักษ์ บุษงส์, 2560) นาฏศิลป์ซึ่งถือได้ว่าเป็นวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าควรได้รับการอนุรักษ์พัฒนาต่อยอดจากกลุ่มเยาวชนไทยเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นผู้ที่จะสืบสานความคงอยู่ของรากเหง้าแห่งวัฒนธรรมไม่ให้เลือนหายไปตามกาลเวลา หน่วยงานภาครัฐกำลังเร่งกระตุ้นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมและพัฒนาต่อยอดให้เหมาะสมกับยุคสมัยใหม่ ด้วยการพัฒนาผู้เรียนที่เป็นกำลังหลักในการสืบสาน รักษา ต่อยอดศิลปวัฒนธรรมอย่างมีภูมิรู้ ความเข้าใจและมีทักษะด้านต่าง ๆ ของการดำเนินชีวิตตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ราชกิจจานุเบกษา, 2561, กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ในยุคไทยแลนด์ 4.0 สิ่งสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างอัตลักษณ์และคุณค่าของวัฒนธรรมไทย การนำเสนอวิชานาฏศิลป์ไทยผ่านสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยจะช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ยิ่งนำมาต่อยอดโดยใช้ร่วมกับเกมจึงเป็นแนวทางที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และเห็นคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน อีกทั้งเกมจะช่วยดึงความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับบทเรียนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งอยู่ในวัยที่ชอบความสนุกสนาน ชอบการแข่งขัน จึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะนำมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในรายวิชานาฏศิลป์

จากหลักการความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Package) โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานจะช่วยกระตุ้นและสามารถสร้างความดึงดูดใจต่อผู้เรียนและเป็นสื่อกลางสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการเรียนวิชานาฏศิลป์ได้เป็นอย่างดี ทั้งยังสามารถช่วยลดเวลาการเรียนรู้ภายในชั้นเรียน ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้า ทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเอง สามารถเรียนรู้ได้ในทุกที่ ทุกเวลาตามความสะดวก ผู้วิจัยจึงออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ราวมาตรฐาน รายวิชานาฏศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความรู้เกี่ยวกับราวมาตรฐาน และพัฒนาทักษะการปฏิบัติทำรำในวิชานาฏศิลป์ และมีการใช้เกมส่งเสริมกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ มีความเชื่อมั่นในตนเอง และแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ พัฒนาระบบการ

รับรู้ทางศิลปะ วิชานาฏศิลป์อาจเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ยาก เพราะต้องมีใจรักจริง ๆ ถึงจะเกิดความสนใจ แต่สื่อการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบขึ้นนี้จะช่วยให้เกิดความน่าสนใจ ดึงดูดใจ และเพิ่มกลวิธีด้วยการใช้เกม ที่สร้างความสนุกสนาน จึงทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและซาบซึ้งกับการเรียนวิชานาฏศิลป์ ที่จะยึดเป็นแนวทางในการเรียนรู้และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความสุขค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพต่อไปในอนาคต

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### รูปแบบของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Design) แบบกลุ่มเดียว วัตถุประสงค์หลังการทดลอง (One-shot Case Study)

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาวังศึกษาวิช ปีการศึกษา 2567 จำนวน 270 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาวังศึกษาวิช ปีการศึกษา 2567 จำนวน 27 คน ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้วิธีการจับสลาก เนื่องจากประชากรทั้งหมดไม่ได้มีความแตกต่างกันในความสามารถด้านการเรียนวิชานาฏศิลป์

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ 1 เรื่อง รำวงมาตรฐาน รายวิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน จำนวน 5 แผน 10 ชั่วโมง นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยใช้แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รวบรวมมาตรฐาน จำนวน 4 ชุดกิจกรรม ประกอบด้วย ชุดที่ 1 เกมบันไดงู พาเพลิน นำเสนอประวัติรวบรวมมาตรฐาน ชุดที่ 2 เกมตุ๊กตาทองกระดาษ นำเสนอรูปแบบการแต่งกาย และ ทรงผม รวบรวมมาตรฐานของผู้ชายและของผู้หญิง ชุดที่ 3 เกมแฟลชการ์ดฮีโร่ นำเสนอเนื้อเพลงรวบรวม มาตรฐาน 10 เพลง ชุดที่ 4 เกมไฟท่าโรทำรวบรวมมาตรฐาน นำเสนอท่ารำรวบรวมมาตรฐาน 10 เพลง นำชุด กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องรวบรวมมาตรฐานที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาคุณภาพของชุดกิจกรรม การเรียนรู้ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

3. แบบประเมินทักษะปฏิบัติท่ารำ (Rubric Score) เป็นการประเมินการปฏิบัติท่ารำตามสภาพจริง มีเกณฑ์การประเมินตรงตามตัวบ่งชี้ นำแบบประเมินทักษะปฏิบัติท่ารำที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความตรงเชิงพฤติกรรม โดยใช้การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

4. แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน จำนวน 1 ชุด แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ที่ผ่านการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง ข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นำแบบทดสอบที่ผ่านการคัดเลือก ไปทดสอบหาประสิทธิภาพกับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อวิเคราะห์หาความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และ ค่าความเชื่อมั่น

5. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ แบบเกมเป็นฐาน นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาคำถาม และดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ร่วมกับ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง รวบรวมมาตรฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game – Based Learning) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 27 คน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เวลา 10 ชั่วโมง ขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบประเมินทักษะปฏิบัติท่ารำ (Rubric Score) โดยประเมินตามสภาพจริง และเมื่อเสร็จสิ้น กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน (Post-test) และประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ แบบเกมเป็นฐาน

### สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการ วิเคราะห์สถิติ SPSS

1. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่ ค่าความเที่ยงตรง (Validity) ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability)
2. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## ผลการวิจัย

ผลการออกแบบชุดการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง รำวงมาตรฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ในด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบการนำเสนอ และด้านความแปลกใหม่ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง รำวงมาตรฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

รายการ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความเหมาะสม
1. ด้านเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ด้านรูปแบบการนำเสนอ	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ด้านความแปลกใหม่ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	5.00	0.00	มากที่สุด

2. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.97 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.06 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

รายการ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความเหมาะสม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	4.99	0.02	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	4.98	0.04	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	4.98	0.04	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	4.94	0.1	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	4.94	0.1	มากที่สุด
รวม	4.97	0.06	มากที่สุด

3. ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 มีความสอดคล้องมากกว่า 0.50 ขึ้นไปแสดงถึงความสอดคล้องกันในระดับที่ยอมรับได้

4. ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะปฏิบัติทำร่ำอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ในด้านปฏิบัติทำร่ำได้ถูกต้อง ความต่อเนื่องของทำร่ำ ลีลาทำร่ำสวยงาม ปฏิภาณ ไหวพริบ และความมั่นใจในการแสดงออก ค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า 0.50 ขึ้นไปแสดงถึงความสอดคล้องกันในระดับที่ยอมรับได้

5. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมเท่ากับ 4.99 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.03 แสดงว่าแบบประเมินความพึงพอใจในด้านกระบวนการและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ด้านความรู้ ความชำนาญการจัดการเรียนรู้และให้บริการการเรียนรู้ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก (ห้องเรียน นานาศิลป์) ด้านคุณภาพและเนื้อหาการเรียน ด้านสื่อ/ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชานานาศิลป์ 1 จำนวน 5 แผน เวลา 10 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการศึกษาคะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน เรื่อง รำวงมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เป็นรายบุคคล มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.19 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังตารางที่ 3

**ตารางที่ 3** คะแนนเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนการทดสอบหลังเรียนรายบุคคล

รายการ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ	เกณฑ์ร้อยละ 70
คะแนนทดสอบหลังเรียน	17.19	1.59	85.93	สูงกว่าเกณฑ์

2. ผลการศึกษาคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติทำร่ำ เรื่อง รำวงมาตรฐาน เพลงคืนเดือนหงายและเพลงหญิงไทยใจงาม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานเป็นรายบุคคล มีคะแนนปฏิบัติทำร่ำเฉลี่ยเท่ากับ 17.22 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.11 โดยมีคะแนนเฉลี่ยปฏิบัติทำร่ำเพลงคืนเดือนหงายเท่ากับ 17.30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.48

และมีคะแนนเฉลี่ยปฏิบัติทำรำเพลงหญิงไทยใจงามเท่ากับ 17.15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.74 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังตารางที่ 4

**ตารางที่ 4** คะแนนเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนทักษะการปฏิบัติทำรำรายบุคคล

คะแนนทักษะการปฏิบัติทำรำ				
รายการ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ	เกณฑ์ร้อยละ 70
เพลงคืนเดือนหงาย	17.30	1.17	86.48	สูงกว่าเกณฑ์
เพลงหญิงไทยใจงาม	17.15	1.17	85.74	สูงกว่าเกณฑ์
<b>รวม</b>	<b>17.22</b>	<b>1.17</b>	<b>86.11</b>	<b>สูงกว่าเกณฑ์</b>

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (5 Rating Scale) พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.86 รองลงมาคือด้านสื่อ/ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 ด้านความรู้ ความชำนาญการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.77 ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก (ห้องเรียนนาฏศิลป์) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ด้านกระบวนการและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 และด้านคุณภาพและเนื้อหาการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 ตามลำดับ ดังตารางที่ 5

**ตารางที่ 5** ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน รายด้าน

รายการประเมิน	คะแนนความพึงพอใจของนักเรียน			
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับที่
1.ด้านกระบวนการและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	4.58	0.09	มากที่สุด	5
2. ด้านความรู้ ความชำนาญการจัดการเรียนรู้และให้บริการการเรียนรู้	4.77	0.05	มากที่สุด	3
3. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก (ห้องเรียนนาฏศิลป์)	4.70	0.07	มากที่สุด	4
4. ด้านคุณภาพและเนื้อหาการเรียน	4.56	0.06	มากที่สุด	6
5. ด้านสื่อ/ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	4.81	0.16	มากที่สุด	2
6. ด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน	4.86	0.02	มากที่สุด	1
<b>รวม</b>	<b>4.71</b>	<b>0.08</b>	<b>มากที่สุด</b>	

## อภิปรายผลการวิจัย

จากงานวิจัยเรื่อง การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รำวงมาตรฐาน รายวิชานาฏศิลป์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัย มาอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการออกแบบชุดการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัย ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ 1 จำนวน 5 แผน เวลา 10 ชั่วโมง แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน จำนวน 1 ชุด แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แบบประเมินทักษะปฏิบัติท่ารำ เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการแสดง นาฏศิลป์ไทย และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) พบว่า คะแนนเฉลี่ยการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.00 แสดงว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง รำวงมาตรฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด สามารถสรุปได้ว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะทางกายภาพ ความรู้เกี่ยวกับรำวงมาตรฐาน และการสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย นอกจากนี้ กิจกรรมยังมีส่วนช่วยเสริมสร้างทักษะด้านการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพของกิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐานเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้นั้นไม่เพียงแต่ส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะเฉพาะทาง แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยให้คงอยู่ในสังคมต่อไป

2. ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน พบว่า คะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน เรื่อง รำวงมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.19 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และใช้แบบประเมินทักษะปฏิบัติท่ารำ เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการแสดง นาฏศิลป์ไทย พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติท่ารำเรื่อง รำวงมาตรฐาน เพลงคืนเดือนหงายและ เพลงหญิงไทยใจงาม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน มีคะแนนปฏิบัติท่ารำเฉลี่ยเท่ากับ 17.22 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.11 โดยมีคะแนนเฉลี่ยปฏิบัติท่ารำเพลงคืนเดือนหงายเท่ากับ 17.30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.48 และมีคะแนนเฉลี่ยปฏิบัติท่ารำเพลงหญิงไทยใจงามเท่ากับ 17.15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.74 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Package)

ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบช่วยกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สามารถศึกษาค้นคว้า ทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเอง สามารถเรียนรู้ได้ในทุกที่ ทุกเวลาตามความสะดวก โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ประกอบด้วยเกมบันไดงูพาเพลินที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติร่างมาตรฐาน เกมตุ๊กตากระดาษที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับรูปแบบการแต่งกายร่างมาตรฐาน เกมแฟลชการ์ดฮีโร่ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเนื้อร้องและความหมายของเพลงร่างมาตรฐาน และเกมไฟท่าไรท่ารำ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับท่ารำในร่างมาตรฐาน โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้นำเสนอให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย มีความโดดเด่นและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียงเป็นลำดับไปตามเนื้อหาสาระของรายวิชาจากง่ายไปหายาก จากรูปแบบทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติท่ารำ รูปแบบเกมที่นำเสนอมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ใช้ภาพการ์ตูนมาแนะนำเสนอให้มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของเด็กวัยรุ่นที่ชื่นชอบสีสัน ช่วยดึงดูดความสนใจ ให้มีความสุขสนุกสนานและมีกติกาการเล่นไม่ซับซ้อน รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมเป็นหลัก อยากร่วมมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศที่ท้าทายและสนุกสนาน สอดคล้องกับ ศิริเสนห์ หอมนาน (2563) ได้ทำการพัฒนาชุดการเรียนรู้เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่านาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 สอดคล้องกับ หยาดพิรุณ พวงสุวรรณ (2558) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทักษะพื้นฐานและการฝึกหัดการแสดงนาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทักษะพื้นฐานและการฝึกหัดการแสดงนาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ ปจวตา มั่นอำ,ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร, สุณี บุญพิทักษ์ (2553) การพัฒนาชุดการสอนแบบมัลติมีเดีย เพื่อฝึกการแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดการสอนแบบมัลติมีเดียหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่.05 และ สอดคล้องกับ ชาคกริต หวางชูเชื้อ,สิริพัชร เจษฎาวโรจน (2564) ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง ร่างมาตรฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผ่องพลอยอนุสรณ์ ที่สอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนกับการสอนปกติ ผลการวิจัย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ที่สอนโดยใช้ชุดการสอนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ภาพที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน

จากภาพที่ 1 แสดงให้เห็นถึงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง รำวงมาตรฐาน ช่วยกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สามารถศึกษาค้นคว้า ทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเอง สามารถเรียนรู้ได้ในทุกที่ทุกเวลาตามความสะดวก โดยชุดกิจกรรมเรียนรู้แนะนำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย มีความโดดเด่น และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียงเป็นลำดับไปตามเนื้อหาสาระของรายวิชาจากง่ายไปหายาก จากรูปแบบทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติทำจริง ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมเป็นหลัก อยากร่วมมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศที่ท้าทายและสนุกสนาน

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.86 รองลงมาคือด้านสื่อ/ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 ด้านความรู้ ความชำนาญการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.77 ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก (ห้องเรียนนาฏศิลป์) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ด้านกระบวนการและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 และด้านคุณภาพและเนื้อหาการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 ตามลำดับ สอดคล้องกับ ทรวงธรรม สุขยานี, กัณทิมา เนียมโภาคะ, มุทิตา หวังคิด (2565) การพัฒนาสื่อการสอนการเต้นโจนประกอบคำพากย์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง AR สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับ สุขสันติ แวงวรรณ (2565) นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้แบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนการเล่นโจนตัวพระ ชุดตั้งพลับพลา

พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนในภาพรวม อยู่ในระดับดีมาก 66.3% ระดับดี 25.84% ระดับปานกลาง 6.26% ระดับน้อย 0.96% และระดับน้อยมาก 0.64%

จากผลการวิจัย แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานในระดับมากที่สุด เนื่องจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Package) ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวบรวมมาตรฐาน รายวิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 ช่วยกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สามารถศึกษาค้นคว้า ทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเอง โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ถูกนำเสนอในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปตามความยากง่ายของเนื้อหาที่ต้องการ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และนำเสนอให้เข้าใจได้ง่ายให้มีความโดดเด่นและสอดคล้องกับเนื้อหา รวบรวมมาตรฐาน รูปแบบเกมที่นำเสนอมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ใช้ภาพการ์ตูนมาแนะนำเนื้อหาให้มีความเหมาะสมกับ ช่วงวัยของเด็กวัยรุ่นที่ชื่นชอบสีสัน ช่วยดึงดูดความสนใจ ให้มีความสนุกสนานและมีกติกากการเล่น ไม่ซับซ้อน โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบไปด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ วิดีโอประกอบเพลง รวบรวม มาตรฐาน และวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันทำรายการมาตรฐานที่ผู้เรียนสามารถสแกนคิวอาร์โค้ดเพื่อเรียนรู้ได้ ด้วยตนเองผ่านการเล่นเป็นหลัก อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศที่ท้าทายและ สนุกสนาน ผู้เรียนยังสามารถทบทวนบทเรียนได้จากวิดีโอประกอบเพลง รวบรวมมาตรฐาน และวิดีโอการ์ตูน แอนิเมชันทำรายการมาตรฐานได้อีกด้วย ช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนได้ด้วยตนเองเกิดความเข้าใจในเนื้อหา ได้ง่ายขึ้น ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน รู้รายวิชานาฏศิลป์ ส่งผลถึงการพัฒนาความรู้ ความสามารถ และการเห็นคุณค่านาฏศิลป์ไทย ผู้เรียน มีผลการเรียนนาฏศิลป์สูงขึ้น อันจะเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ต่อไป และสามารถบรรลุเป้าหมาย ตามหลักสูตรกำหนดไว้

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ควรมีการกำหนด เวลาให้นักเรียนได้ศึกษาและใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รวบรวมมาตรฐานเพิ่มเติมจากการเรียนในห้องเรียน การให้นักเรียนได้ศึกษาเพิ่มเติมเองจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่ครูต้องใส่ใจเป็นอย่างมากและ สร้างข้อตกลงร่วมกันกับผู้เรียน ถือเป็นข้อที่ควรปฏิบัติเพื่อให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละครั้งให้บรรลุ เป้าหมายที่ตั้งไว้

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ควรจัดเตรียม สื่อการเรียนรู้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รวบรวมมาตรฐาน ให้มีความพร้อมโดยการตรวจเช็คความครบถ้วน

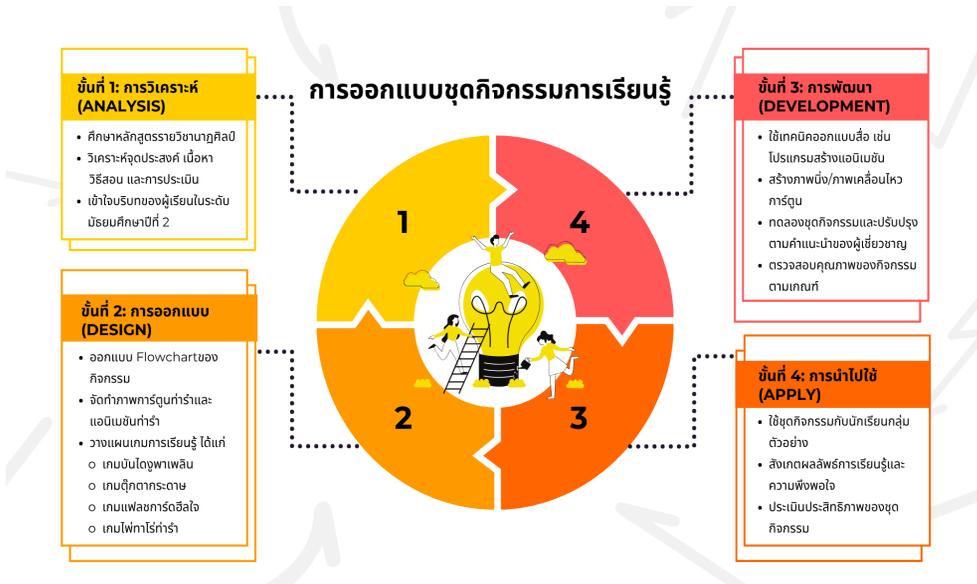
สมบูรณ์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเพียงพอกับจำนวนของนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละชั่วโมง สัญญาณอินเทอร์เนตสำหรับการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รวบรวมมาตรฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ดี และนักเรียนให้ความสนใจในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ควรมีการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม ให้ความครอบคลุมกับเนื้อหาการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง

2.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ควรออกแบบเกมให้มีความยืดหยุ่นและหลากหลาย ควรสร้างกิจกรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนที่มีระดับทักษะการเรียนรู้ที่ต่างกัน เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าร่วมและสนุกไปกับการเรียนรู้ได้

## องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย จำกัด.
- กัญญารัตน์ พงศ์กัมปนาท. (2564). กระบวนการฟื้นฟูศิลปะการแสดงพื้นบ้าน. วารสารสถาบันวัฒนธรรม และศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 22(2), 10-18. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/246174>
- จิตติพล อภาพร และคณะ. (2564). การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR BOOK) เรื่อง วิวัฒนาการ นาฏศิลป์การละครไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ. 5(2), 136-147. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Patanasilpa/article/view/261390>
- ชมภูนาฏ ชมภูพันธ์ และคณะ. (2563). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แม่บทอีสาน เพื่อการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, 17(3), 90-98. [https://so04.tci-thaijo.org/index.php/yru\\_human/article/view/252490](https://so04.tci-thaijo.org/index.php/yru_human/article/view/252490)
- ชาคริต หว่างชูเชื้อ, และ สิริพัชร เจษฎาภิโรจน์. (2564). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา นาฏศิลป์ เรื่อง รำวงมาตรฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผ่องพลอยอนุสรณ์ ที่สอนโดยใช้ชุดกิจกรรมสอนกับการสอนปกติ. วารสารการบริหารจัดการและนวัตกรรมท้องถิ่น, 4(5), 120 - 130. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jmli/article/view/258612/174647>
- ทรงธรรม สุขยานี, กัญชมา เนียมโกคะ, และ มุทิตา หวังคิด. (2566). การพัฒนาสื่อการสอนการเต้นโขน ประกอบคำพากย์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง AR สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วารสาร การการศึกษา พัฒนาเทคนิคศึกษา สำนักพัฒนาเทคนิคศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 35(126), 45-52. <https://so09.tci-thaijo.org/index.php/jted/article/view/2362>
- บุญชม ศรีสะอาด. (2543). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปจฺติมา มั่นอำ, รุจโรจน์ แก้วอุไร, และ สุณี บุญพิทักษ์. (2553). การพัฒนาชุดการสอนแบบมัลติมีเดีย เพื่อฝึกการแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3. สักทอง: วารสาร การวิจัย สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, 168-178. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/tgt/article/view/8028>
- ภานุรัชต์ บุญส่ง. (2560). การดำรงอยู่ของนาฏศิลป์ไทยในยุคประเทศไทย 4.0. วารสารวิชาการนวัตกรรม สื่อสารสังคม, 5(1), 107-116. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/94967>

- ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี. (2561). ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ.2561-2580. ราชกิจจานุเบกษา, 1-71.
- โรงเรียนนาวิ่งศึกษาวิช. (2566). รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา โรงเรียนนาวิ่งศึกษาวิช สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู.
- ศิริเสนห์ หอมานาน. (2563). การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์ (มสป.). 23(2), 76-88. <https://so05.tcithaijo.org/index.php/hspbruacthjournal/article/view/256739>
- สุขสันติ แวงวรรณ. (2565). นวัตกรรมสื่อการศึกษารูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนการเล่นโยนตัวพระ ชุด ตั้งพลับพลา. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 23(2), 120-148. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/254681>
- หยาดพิรุณ พวงสุวรรณ. (2558). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทักษะพื้นฐานและการฝึกหัดการแสดงนาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. <https://etheses.rbru.ac.th/showthesis.php?theid=165&group=19>
- องค์วรา ศรีจันทร์, กิตติกรณ์ นพอดมพันธ์ และ สุรรัตน์ จินพงษ์. (2566). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เพื่อเสริมทักษะครุฑนาฏศิลป์ที่จบไม่ตรงสายตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารการบริหารจัดการและนวัตกรรมท้องถิ่น, 5(8), 238-250. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jmli/article/view/264532>
- Aderele, S.O., Odewumi, M.O., and Adelokun, A.K. (2017). Using Developed Video Instructional Package to Teach Creative Arts - Drama in Junior Secondary Schools in Ondo, Nigeria. *Journal of Resourcefulness and Distinction*, 14(1), 1-14. <https://shorturl.at/WG8wp>
- Bloom Benjamin S., et al. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives*. New York : David Mckay Company.
- Cecilia, T. (2022). *Experiencing Leisure Kits in Relation to Art Education: A Research Creation Project*. Degree of Masters of Arts (Art Education) at Concordia University. Montreal, Quebec: Canada. <https://shorturl.at/2UG0W>
- Isyaka, B. and Olubunm, O.M. (2020). Effect of i-learning and Video Instructional Learning Packages on the Students' Acquisition of Sculpture skills. 13, 24-30. <https://shorturl.asia/VFzpl>

Noor, R.M., et al. (2022). Learning Visual Arts Language for Level One Students through Game-Based Learning Kit. *Journal of Learning and Educational Policy*. 2(4), 1-8. <https://journal.hmjournals.com/index.php/JLEP/article/view/670/1491>

Reyes, J. T. and Ofrin, D. D. (2023). Developed Culture – Based Instructional Guide in Teaching Festival Dance. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*. 8(6), 3220-3227. [https://www.scribd.com/document/659908003/Developed-Culture-Based-Instructional-Guide-in-Teaching-Festival-Dance?utm\\_source=bidwise.com](https://www.scribd.com/document/659908003/Developed-Culture-Based-Instructional-Guide-in-Teaching-Festival-Dance?utm_source=bidwise.com)