

ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น
เพื่อส่งเสริมทักษะท่ารำโขน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

The effect of learning management using digital media to promote dance
skills in studying Khon for Grade 4 Students in Primary School at
Srinakharinwirot University; Prasarnmit Demonstration School (elementary)

เสฏฐวุฒิ บรรดาศักดิ์^{1*}, และ ชนินันท์ ยอดนาม²

Sedtavud Bundasak^{1*}, and Chaninun Yodnum²

¹⁻²โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม); 2Srinakharinwirot University: Prasarnmit
Demonstration School (Elementary), Thailand.

*Corresponding Author; e-mail : est9587138@gmail.com

DOI : 10.14456/jasrru.2025.11

Received : February 25, 2025; Revised : April 24, 2025; Accepted : April 24, 2025

บทคัดย่อ (Abstract)

บทความนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะท่ารำโขน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่เรียนจากสื่อดิจิทัลเรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น ในการส่งเสริมทักษะท่ารำโขน 3) ศึกษาความพึงพอใจจากการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้นในการส่งเสริมทักษะท่ารำโขน สื่อดิจิทัลเรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น เป็นสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้นที่ใช้ในการเรียนโขน มี 3 เรื่อง ดังนี้ 1) นามศัพท์ 2) กิริยา ศัพท์ 3) นานาญศัพท์เบ็ดเตล็ด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชายที่เรียนวิชานาฏศิลป์และโขน จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ สื่อดิจิทัลเรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น แบบประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลเรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น เรื่องภาษาท่าของโขน แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินทักษะท่ารำนาฏศัพท์เบื้องต้น แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การหาประสิทธิภาพ E1/E2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test Dependent Sample) ผลการวิจัยพบว่า คุณภาพของสื่อดิจิทัล เรื่อง ทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.09$, S.D. = 0.77) มีประสิทธิภาพ 80.50/87.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ส่วนผลการใช้สื่อดิจิทัลเรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนกลุ่มนี้มีทักษะท่ารำโขนโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.10$, S.D.=0.64) อีกทั้งความพึงพอใจของนักเรียนจากการเรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.23$, S.D. = 0.68)

คำสำคัญ (Keywords) : สื่อดิจิทัล, ทำรำนานาญศัพท์, ทักษะท่ารำโขน

Citation : Bundasak, S., & Yodnum, C. (2025). The effect of learning management using digital media to promote dance skills in studying Khon for Grade 4 Students in Primary School at Srinakharinwirot University; Prasarnmit Demonstration School (elementary). *Journal of Academic Surindra Rajabhat*, 3(2), 57-70.



<https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.11>

Abstract

This research aimed to 1) develop a digital media on basic dance movements to promote the skills of Khon dance, 2) compare the learning achievement of Grade 4 male students at Srinakharinwirot University: Prasarnmit Demonstration School (Elementary) before and after learning using the digital media on basic dance movements in promoting Khon dance skills, and 3) study students' satisfaction with learning using the digital media on basic dance movements to promote Khon dance skills. The digital media on basic dance movements was an instructional tool that covered topics on basic dance movements used in Khon dance, with three main sections: 1) Namsap (name-related movements), 2) Kiyasap (action-related movements), and 3) miscellaneous dance movements (Natyasap). The research sample was consisted of 30 male students studying performing arts and Khon dance. The research tools included the digital media on basic dance movements, a quality evaluation form for the digital media, lesson plans on Khon dance movements, learning achievement tests, an evaluation form for basic dance skills, and a satisfaction questionnaire for the students. The statistical for data analysis included calculating the efficiency E1/E2, mean, standard deviation, and t-test for Dependent Sample.

The research findings showed that the quality of the digital media on basic dance movements was good ($\bar{x} = 4.09$, S.D. = 0.77) with an efficiency of 80.50/87.00, which was higher than the set criteria of 80/80. Thus, the use of the digital media, students' learning achievement after using the digital media was significantly higher than before learning at 0.05 statistic level. Furthermore, these students showed was good overall skills in Khon dance movements ($\bar{x} = 4.10$, S.D. = 0.64). Additionally, the student satisfaction with learning through the digital media on basic dance movements was good ($\bar{x} = 4.23$, S.D. = 0.68)

Keywords : Digital Media, Basic dance movements, Skills of Khon dance

บทนำ (Introduction)

การเรียนการสอนนาฏศิลป์และโขนของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เป็นศิลปะการแสดงที่ผู้แสดงจะต้องมีความชำนาญหรือทักษะในการใช้เท้าเดินและทำท่าทางหรือท่ารำ ประกอบดนตรี เพลงร้อง บทพากย์ บทเจรจา จึงจำเป็นที่จะต้องมีความชำนาญที่ดี ดังนั้นผู้เรียนโขนจะต้องอาศัยระยะเวลาในการฝึกหัดปฏิบัติท่ารำ เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญในท่ารำ ผู้รำจะต้องใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้สัมพันธ์กัน และได้สัดส่วนที่ถูกต้องเหมาะสมกับตัวผู้รำ กระบวนท่ารำในหนึ่งทำนั้นจะมีองค์ประกอบต่าง ๆ มารวมกันตั้งแต่ศีรษะจรดเท้า จึงทำให้ทำรำนั้นสมบูรณ์ ท่ารำนานาฏยศัพท์ส่วนมือน้องประกอบ คือ แขน ข้อมือ และฝ่ามือ ในการรำตามหลักนาฏศิลป์ไทย ซึ่งเป็นท่าทางการฝึกหัดในการเรียนโขนเบื้องต้น ที่ใช้สื่อความหมายในด้านการแสดง และการเรียนการสอน อีกทั้งยังเป็นการปูพื้นฐานที่ถูกต้องของท่ารำ เป็นการสร้างฐานในการรำชุดต่อไป ในท่ารำนานาฏยศัพท์ จะแบ่งประเภท 3 ประเภท คือ นามศัพท์ กิริยาศัพท์ นาฏยศัพท์เบ็ดเตล็ด (ภุชงค์วิชัย, 2558) ซึ่งลักษณะท่ารำมี

Citation : เสฎฐวุฒิ บรรดาศักดิ์, และ ชนินันท์ ยอดนาม. (2568). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัล เรื่องท่ารำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น



เพื่อส่งเสริมทักษะท่ารำโขน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(2), 57-70. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.11>

ความแตกต่างกันออกไป ผู้เรียนจึงต้องฝึกทักษะให้ดี หรือปฏิบัติท่าทำให้ถูกต้องตามหลักทางนาฏศิลป์ไทย จึงจะทำให้ทำรำนั่นสวยงาม และนำไปใช้อย่างถูกต้องตามหลักของตัวละครแต่ละประเภท อีกทั้งยังเป็นการฝึกใช้กล้ามเนื้อให้เกิดความสัมพันธ์กัน

ผู้วิจัยได้มองเห็นปัญหาของนักเรียน ในการฝึกหัดการปฏิบัติท่ารำนาฏศิลป์ อยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำกว่ามาตรฐานของท่าร่ำที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ ทำให้ผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะศึกษาวิจัย ที่ส่งผลต่อผลของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อดิจิทัล ลักษณะขององค์ความรู้ที่มีการเชื่อมโยง มีหลากหลายมิติและอยู่ในรูปแบบที่เข้าถึงได้ง่ายและหลากหลายวิธีการ โดยมีเทคโนโลยีเป็นตัวกระตุ้นการเปลี่ยนแปลง ใช้วิธีการสอนที่สร้างความท้าทายและแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ และกลยุทธ์ในการวัดประเมินผลที่เหมาะสมโดยคำนึงถึงความสามารถของผู้เรียนเป็นรายบุคคล การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลมีสภาพที่เปลี่ยนแปลงไปจากการเรียนรู้ในยุคที่ผ่านมา เปลี่ยนเป็นสามารถเรียนรู้ผ่านเครื่องมือ อุปกรณ์เทคโนโลยีเคลื่อนที่ อยู่ในรูปแบบของภาพกราฟิก เสียง และวิดีโอ โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ทุกเวลาตามความต้องการสอดคล้องกับความสนใจและความแตกต่างของผู้เรียน เลือกเรียนรู้และรับข้อมูลสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และผู้อื่น สามารถเรียนรู้สืบค้นจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายรวดเร็ว และส่งเสริมทักษะดิจิทัลของผู้เรียนที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตในยุคเทคโนโลยีข้อมูลสารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ (จิตติมา วรณศรี, 2564)

สื่อดิจิทัล ช่วยให้สามารถลงมือปฏิบัติในชีวิตจริงได้ ส่งเสริมการฝึกปฏิบัติโดยใช้คลิปวิดีโอ ช่วยแก้ปัญหาในการเรียนการสอนที่สามารถถ่ายทอดท่ารำนาฏศิลป์ นักเรียนได้เห็นเป็นรูปธรรม มองเห็นการสาธิตได้ชัดเจน อีกทั้งสื่อดิจิทัล ยังช่วยส่งเสริมทักษะท่าร่ำอย่างมีระบบมีขั้นตอน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในทักษะท่าร่ำง่ายขึ้น สามารถนำไปปฏิบัติตามฝึกฝนได้อย่างถูกต้องตามหลักนาฏศิลป์ไทย ซึ่งสื่อดิจิทัลสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและผ่านสื่อออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้องและเป็นการทบทวนได้บ่อยครั้ง

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องท่ารำนาฏศิลป์เบื้องต้น ส่งเสริมทักษะท่าร่ำ โขน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) โดยเรียนจากสื่อดิจิทัล เรื่องท่ารำนาฏศิลป์เบื้องต้น ซึ่งจะเจาะลึกรายละเอียดในการฝึกปฏิบัติท่าร่ำที่เป็นองค์ประกอบอย่างชัดเจนพร้อมคำอธิบาย ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็ว และยังฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถรู้จักการสืบค้น ค้นคว้าข้อมูลเพื่อพัฒนาความสามารถของตนเองได้ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องท่ารำนาฏศิลป์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะท่าร่ำ โขน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่เรียนจากสื่อดิจิทัล เรื่องท่ารำนาฏศิลป์เบื้องต้น ในการส่งเสริมทักษะท่าร่ำ โขน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจจากการเรียนโดยใช้สื่อดิจิทัล เรื่องท่ารำนาฏศิลป์เบื้องต้นในการส่งเสริมทักษะท่าร่ำ โขน

Citation : Bundasak, S., & Yodnum, C. (2025). The effect of learning management using digital media to promote dance skills in studying Khon for Grade 4 Students in Primary School at Srinakharinwirot University; Prasarnmit Demonstration School (elementary). *Journal of Academic Surindra Rajabhat*, 3(2), 57-70.



<https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.11>

การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโขน มีดังนี้

สื่อดิจิทัล เป็นสื่อที่มีการนำเอาข้อความ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหวและเสียง มาจัดรูปแบบ โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ สื่อสารทางออนไลน์ หรือ ตัวกลางที่ถูกสร้างขึ้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งานและตรงกับวัตถุประสงค์ องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ได้แก่ 1) ข้อความ (Text) เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ 2) ภาพนิ่ง (Still Image) เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร 3) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม 4) เสียง (Audio) ถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้ 5) วิดีโอ (Video) สามารถนำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์ (จิตติมา วรรณศรี, 2564)

ทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น นาญศัพท์เป็นคำที่ใช้เรียกชื่อทำรำ เพื่อเป็นพื้นฐานในการรำ นาญศัพท์ที่เป็นพื้นฐานเบื้องต้นอันดับแรกในการเริ่มฝึกหัดให้กับนักเรียน แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ (ภูษณิศ เสรษฐวิชัย, 2558)

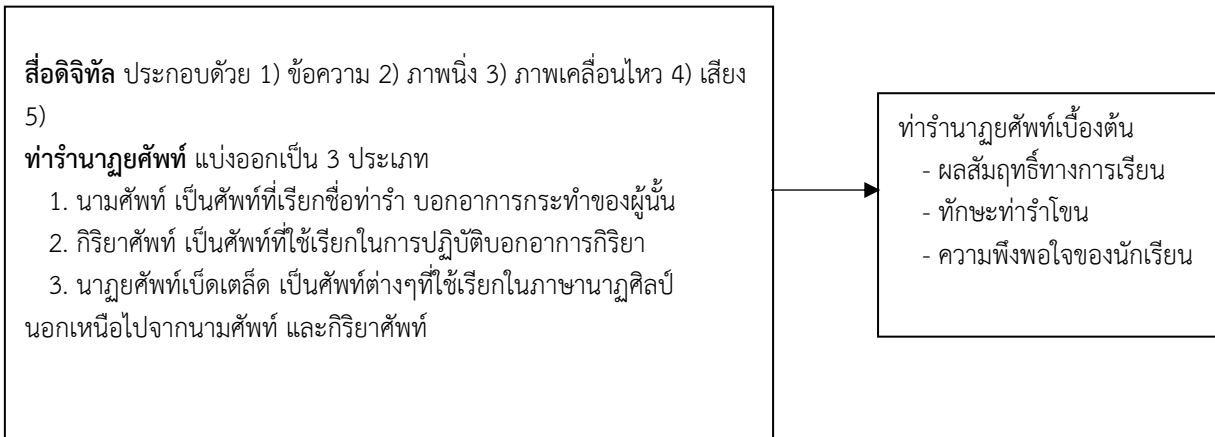
1) นามศัพท์ เป็นศัพท์ที่เรียกชื่อทำรำ หรือชื่อท่าที่บอกอาการกระทำของผู้นั้น เช่น วง จีบ สลัดมือ คลายมือ กรายมือ ฉายมือ ปาดมือ กระทบ กระดก ยกเท้า ก้าวเท้า ประเท้า ตบเท้า กระทุ้ง กระเทาะ จรดเท้า แตะเท้า ซอยเท้า ขยันท้า ฉายเท้า สะดุดเท้า รวมเท้า โย้ตัว ยกตัว ตีไหล่ กล่อมไหล่

2) กิริยาศัพท์ เป็นศัพท์ที่ใช้เรียกในการปฏิบัติบอกอาการกิริยา ซึ่งแบ่งออกเป็นศัพท์เสริม หมายถึง ศัพท์ที่ใช้เรียกเพื่อปรับปรุงท่าให้ถูกต้องสวยงาม เช่น กันวง ลดวง ส่งมือ ดึงมือ หักข้อ หลบศอก เปิดคาง กัดคาง ทรงตัว แผ่นตัว ดึงไหล่ กัดไหล่ ดึงเอว กัดเกลียวข้าง ทับตัว หลบเข้า ถีบเข้า แข็งเข้า กันเข้า เปิดสัน ซักสัน

3) นาญศัพท์เบ็ดเตล็ด เป็นศัพท์ต่างๆที่ใช้เรียกในภาษานาญศิลป์ นอกเหนือไปจากนามศัพท์ และกิริยาศัพท์ เช่น จีบยาว จีบสั้น ลักคอ เดินมือ เอียงทางวง คืบตัว อ่อนเหลี่ยม เหลี่ยมล่าง แม่ท่า ท่า-ที่ ขึ้นท่า ยืนเข้า ทลายท่า นายโรง พระใหญ่ - พระน้อย นางกษัตริย์ นางตลาด ผู้เมีย ยืนเครื่อง ศัพท์

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) (ถ้ามี)

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยตามแนวคิดของพัฒนาสื่อ
ดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

การวิจัยในครั้งนี้กำหนดประชากรกลุ่มตัวอย่างและตัวแปรที่ศึกษา ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 120 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่เรียนวิชานาฏศิลป์โขน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เป็นนักเรียนชายที่เรียนวิชา
นาฏศิลป์โขนจาก 2 ห้องเรียน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) จำนวน 30 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น	สื่อดิจิทัลเรื่องทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น
ตัวแปรตาม	1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2. ทักษะทำรำโขน 3. ความพึงพอใจของนักเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น เป็นสื่อที่ประกอบด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว มี
ตัวอักษรและเสียง รวมถึงภาพวิดีโอที่สนับสนุนการทำรำ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้นที่ใช้ใน
การเรียนโขน มี 3 เรื่อง ดังนี้ 1) นามศัพท์ 2) กิริยาศัพท์ 3) นาฏยศัพท์เบ็ดเตล็ด สื่อดิจิทัลอยู่ในรูปแบบเว็บไซต์
นำเสนอเป็นคลิปวิดีโอสาธิตทำรำนานาฏยศัพท์ เมื่อพัฒนาเสร็จแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ
ของสื่อดิจิทัล

Citation : Bundasak, S., & Yodnum, C. (2025). The effect of learning management using digital media to promote dance
skills in studying Khon for Grade 4 Students in Primary School at Srinakharinwirot University; Prasarnmit
Demonstration School (elementary). *Journal of Academic Surindra Rajabhat*, 3(2), 57-70.



<https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.11>

2. แบบประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น ได้ศึกษาองค์ประกอบของสื่อดิจิทัล เพื่อนำมากำหนดเป็นข้อคำถามรายการประเมิน ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ในการแปลผลดังนี้ 4.51–5.00 มีคุณภาพระดับดีมาก 3.51–4.50 มีคุณภาพระดับดี 2.51–3.50 มีคุณภาพระดับพอใช้ 1.51–2.50 มีคุณภาพระดับน้อย 1.00–1.50 มีคุณภาพระดับควรปรับปรุง นำแบบประเมินคุณภาพไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถาม วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2558) ผลการประเมิน พบว่า แบบประเมินมีดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

3. แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกทักษะทำรำโชน ซึ่งมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นำแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ด้านการแสดงโชน 1 ท่าน ด้านการวัดประเมินผล 1 ท่านด้านเทคโนโลยีการศึกษา 1 ท่าน โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องของแผนการสอน เกี่ยวกับด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อดิจิทัล ด้านการวัดและประเมินผลครอบคลุมขั้นตอนการจัดกิจกรรม และนำวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการประเมิน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.0

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิเคราะห์ข้อสอบตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ สร้างเป็นปรนัยชนิดเลือกตอบ ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้อง โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงโชน 1 ท่าน ด้านการวัดประเมินผล 1 ท่านด้านเทคโนโลยีการศึกษา 1 ท่าน ผลการประเมินพบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับนี้อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ถือว่ามีความสอดคล้องนำไปใช้ได้ นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และ ค่าอำนาจจำแนก (r) และคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยาก (p) ระหว่าง 0.47 - 0.67 และข้อที่มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.34 ขึ้นไป คัดเลือกแบบทดสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ ได้จำนวน 10 ข้อ นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการคัดเลือกแล้ว 10 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่น 0.78 แสดงว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความเชื่อมั่น

5. แบบประเมินทักษะทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น สร้างแบบประเมินเพื่อพิจารณาทักษะทำรำโชน ทั้ง 5 ด้าน คือ 1) ปฏิบัติท่ารำได้ถูกต้อง 2) ปฏิบัติท่ารำตรงตามจังหวะ 3) ปฏิบัติท่ารำได้สวยงาม 4) ปฏิบัติท่ารำตรงตามตำแหน่งที่ถูกต้อง 5) ปฏิบัติท่ารำได้ด้วยตนเอง แบบประเมินมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ 4.51–5.00 มีคุณภาพระดับดีมาก 3.51–4.50 มีคุณภาพระดับดี 2.51–3.50 มีคุณภาพระดับพอใช้ 1.51–2.50 มีคุณภาพระดับน้อย 1.00–1.50 มีคุณภาพระดับควรปรับปรุง (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2558) นำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถาม วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการประเมิน พบว่า แบบประเมินทักษะทำรำโชน มีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.0

6. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สร้างแบบประเมินเพื่อพิจารณาความพึงพอใจของนักเรียน มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ในการแปลผลดังนี้ 4.51–5.00 มีคุณภาพระดับดีมาก 3.51–4.50 มีคุณภาพระดับดี 2.51–3.50 มีคุณภาพระดับพอใช้ 1.51–2.50 มีคุณภาพระดับน้อย 1.00–1.50 มีคุณภาพระดับควรปรับปรุง (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2558) จากนั้น

Citation : เสฎฐวุฒิ บรรดาศักดิ์, และ ชนินันท์ ยอดนาม. (2568). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น



เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโชน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(2), 57-70. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.11>

นำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้องของข้อความ วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการประเมิน พบว่า แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน มีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.0

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. การพัฒนาสื่อดิจิทัลเรื่องทำรำนากูยศัพท์เบื้องต้น พัฒนาตามแนวคิด ADDIE MODEL นำสื่อดิจิทัลเรื่องทำรำนากูยศัพท์เบื้องต้นนำไปผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษา โดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัล และดำเนินขออนุญาตจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ได้รับใบรับรองเลขที่ SWUEC-672463 ณ วันที่ 15 กรกฎาคม 2567

2. นำสื่อดิจิทัลเรื่องทำรำนากูยศัพท์เบื้องต้นไปหาประสิทธิภาพ โดยทดลองหาประสิทธิภาพ 3 ครั้ง ดังนี้ ครั้งที่ 1 การทดลองรายบุคคล โดยทดลองกับผู้เรียนจำนวน 3 คน เพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไข ครั้งที่ 2 ทดลองแบบกลุ่มย่อย โดยทดลองกับผู้เรียนจำนวน 5 คน เพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไข และครั้งที่ 3 การทดลองในกลุ่มใหญ่ โดยทดลองกับผู้เรียนจำนวน 20 คน เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการทดลองจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อดิจิทัลเรื่องทำรำนากูยศัพท์เบื้องต้น และเมื่อเรียนเสร็จครบทุกบทเรียน จึงให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน แล้วนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3. จากนั้นเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยทำการทดลองกับนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน ก่อนเรียนให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วจึงจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อดิจิทัลเรื่อง ทำรำนากูยศัพท์เบื้องต้น เมื่อเรียนจบแต่ละบทเรียน ผู้สอนทำการสังเกตทักษะทำรำนากูยศัพท์เบื้องต้น โดยใช้แบบประเมินทักษะทำรำนากูยศัพท์เบื้องต้น และเมื่อเรียนเสร็จครบทุกบทเรียนแล้วทำแบบทดสอบหลังเรียนอีกครั้ง แล้วนำคะแนนทั้ง 2 ครั้ง มาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test Dependent Sample)

4. สอบถามความพึงพอใจจากการเรียนโดยใช้สื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนากูยศัพท์เบื้องต้น ในการส่งเสริมทักษะทำรำนากูยศัพท์ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน และนำผลที่ได้ไปหาค่าเฉลี่ย

5. วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติและสรุปผลอภิปรายผลต่อไป

ผลการวิจัย (Research Results)

1. ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนากูยศัพท์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำนากูยศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) พบว่า สื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนากูยศัพท์เบื้องต้น เป็นสื่อที่ประกอบด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว มีตัวอักษรและเสียง รวมถึงภาพวิดีโอทัศนสาธิตทำรำนากูยศัพท์ ซึ่งมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบผ่านคอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต เป็นสื่อกลางในการเรียนการสอน มีเนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกทำรำนากูยศัพท์เบื้องต้นที่ใช้ในการเรียนโยน มี 3 เรื่อง ดังนี้ 1) นามศัพท์ 2) กิริยาศัพท์ 3) นากูยศัพท์เบ็ดเตล็ด ผลการวิจัยมีดังนี้

Citation : Bundasak, S., & Yodnum, C. (2025). The effect of learning management using digital media to promote dance



skills in studying Khon for Grade 4 Students in Primary School at Srinakharinwirot University; Prasarnmit

Demonstration School (elementary). *Journal of Academic Surindra Rajabhat*, 3(2), 57-70.

<https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.11>

ตารางที่ 1 ผลการหาคุณภาพสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโขน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ด้านการสอนนาฏศิลป์ ด้านการวัดและประเมินผล (n=3)

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. เนื้อหาที่น่าสนใจ	3.67	1.15	ดี
2. เนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์	3.67	1.15	ดี
3. ผู้เรียนมีอิสระในการเลือกเรียน	4.00	0.00	ดี
4. สื่อมีความเหมาะสมกับวัย	4.33	1.15	ดี
5. ช่วยในการฝึกทักษะปฏิบัติได้ด้วยตนเอง	4.67	0.58	ดีมาก
6. สื่อสามารถเข้าถึงปุ่มต่างๆ ได้ง่าย	4.33	0.58	ดี
7. จัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปสู่ยาก	4.33	1.15	ดี
8. เสียงในวิดีโอมีความชัดเจน	3.67	1.15	ดี
9. สื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น	5.00	0.00	ดีมาก
10. สื่อมีความเหมาะสมของตัวอักษร	3.67	1.15	ดี
11. สื่อมีความเหมาะสมของพื้นหลัง	3.00	0.00	พอใช้
12. สื่อมีความเหมาะสมของเสียง	4.33	0.58	ดี
13. หน้าจอออกแบบได้เหมาะสมสวยงาม	4.33	1.15	ดี
14. ปุ่มกดเลือกบทเรียนใช้งานง่าย	3.67	1.15	ดี
15. ภาพวิดีโอมีความคมชัด	4.67	0.58	ดีมาก
เฉลี่ยรวม	4.09	0.77	ดี

จากตารางที่ 1 ผลการหาคุณภาพสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโขน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ด้านการสอนนาฏศิลป์ ด้านการวัดและประเมินผล พบว่าระดับคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.09$, S.D. = 0.77)

ตารางที่ 2 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโขน (n=20)

	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน S.D.	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ E_1/E_2
คะแนนก่อนเรียน	10	8.05	1.05	80.50	80.50/87.00
คะแนนหลังเรียน	10	8.70	0.65	87.00	

จากตารางที่ 2 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโขน มีประสิทธิภาพ 80.50/87.00 สรุปได้ว่า การเรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

Citation : เสฏฐาภูมิ บรรดาศักดิ์, และ ชนินันท์ ยอดนาม. (2568). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น



เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโขน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(2), 57-70. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.11>

2. ผลการใช้สื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโขนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ผลการวิจัยมีดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (n=30)

คะแนน	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	SD	t	p
คะแนนก่อนเรียน	10	8.05	0.43	2.29*	0.03
คะแนนหลังเรียน	10	8.70	1.10		

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโขน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4 ผลการประเมินทักษะทำรำโขน จากการเรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น (n=30)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับทักษะทำรำโขน
1 ปฏิบัติท่าทำได้ถูกต้อง	3.90	0.80	ดี
2 ปฏิบัติท่าตรงตามจังหวะ	4.30	0.60	ดี
3 ปฏิบัติท่าทำได้สวยงาม	4.40	0.62	ดี
4 ปฏิบัติท่าตรงตามตำแหน่งที่ถูกต้อง	3.70	0.65	ดี
5 ปฏิบัติท่าทำได้ด้วยตนเอง	4.20	0.55	ดี
รวม	4.10	0.64	ดี

จากตาราง 4 ผลการประเมินทักษะทำรำโขน จากการเรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น แสดงให้เห็นว่า นักเรียนกลุ่มนี้มีคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.10$, S.D.=0.64)

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น แสดงดังตารางที่ 5



ตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น (n=30)

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. สื่อใช้งานง่าย	4.17	0.70	ดี
2. สื่อมีความน่าสนใจ	4.20	0.66	ดี
3. นำความรู้ไปใช้ได้	4.27	0.69	ดี
4. เนื้อหามีความหลากหลาย	4.07	0.74	ดี
5. ได้รับความรู้ใหม่ในการฝึก	3.83	0.65	ดี
6. สามารถสืบค้นได้ด้วยตนเอง	3.77	0.73	ดี
7. มีความพึงพอใจในภาพและเสียง	4.67	0.55	ดีมาก
8. ตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจน	4.37	0.76	ดี
9. ใช้ภาษาเหมาะสมกับวัย	3.93	0.69	ดี
10. ลำดับขั้นตอนเนื้อหา	4.03	0.76	ดี
11. มีความทันสมัย	4.50	0.51	ดี
12. มีความสะดวกดูได้ทุกที่	4.20	0.76	ดี
13. ปุ่มใช้งานง่าย	4.53	0.51	ดีมาก
14. กราฟิกเหมาะสมสวยงาม	4.47	0.63	ดี
15. มีความพอใจในระดับใด	4.40	0.81	ดี
เฉลี่ยรวม	4.23	0.68	ดี

จากตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโขน พบว่า ความคิดเห็นโดยรวมของนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.23$, S.D. = 0.68)

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

1. ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโขนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) พบว่า มีคุณภาพในระดับดี ($\bar{x} = 4.09$, S.D. = 0.77) และมีประสิทธิภาพ 80.50/87.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสื่อดิจิทัลมีเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาท่าของโขน ประกอบด้วย มีตัวละครตัวละคร ตัวนาง ตัวยักษ์ ตัวลิง มีลักษณะเป็นเว็บไซต์นำเสนอวิดีโอสาธิตทำรำโขน ทั้งนี้ สื่อดิจิทัลที่ใช้ในการฝึกปฏิบัติทำรำที่เป็นองค์ประกอบอย่างชัดเจนพร้อมคำอธิบาย ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็ว และยังฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถรู้จักการสืบค้น ค้นคว้าข้อมูลเพื่อพัฒนาความสามารถของตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับ (อภิญา สุขบัว, 2563) ที่ได้พัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องทัศนศิลป์ สะท้อนชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท ผลการวิจัยพบว่า ได้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่มีคุณภาพ ด้านเนื้อหาคุณภาพอยู่ใน

Citation : เสฐราณี บรรดาศักดิ์, และ ชนินันท์ ยอดนาม. (2568). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏยศัพท์เบื้องต้น



เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโขน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(2), 57-70. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.11>

ระดับดีมาก และด้านเทคโนโลยีทางการศึกษามีคุณภาพอยู่ในระดับ และสอดคล้องกับ (กรองกาญจน์ กันไชยคำ, 2562). ที่ได้พัฒนาบริบทร่วมสมัย เขามอวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร เพื่อออกแบบนิทรรศการผ่านสื่อดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาเนื้อหาดิจิทัลที่สร้างสรรค์ ด้วยการบูรณาการควบคู่กับเทคโนโลยีสารสนเทศ นวัตกรรมการออกแบบกับองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม การใช้ประโยชน์จากทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างมูลค่า ผ่านการรับรู้ข้อมูลมิติใหม่ สื่อที่จะช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถรับองค์ความรู้ที่ถูกต้อง พร้อมทั้งการออกแบบข้อมูลในรูปแบบสื่อดิจิทัลด้วย

2. ผลการใช้สื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโขนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโขนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ สื่อดิจิทัลส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจและมีทักษะขั้นพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง นำเสนอเป็นคลิปวิดีโอสาธิตทำรำนานาญศัพท์ ซึ่งจะเจาะลึกรายละเอียดในการฝึกปฏิบัติทำรำที่เป็นองค์ประกอบอย่างชัดเจนพร้อมคำอธิบาย ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในทักษะทำรำง่ายขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ (รสสุคนธ์ เพ็ญเนตร, 2561) ได้พัฒนาทักษะปฏิบัติรำนานาญศัพท์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวคิดการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนที่เรียนเรื่อง นานาญศัพท์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวคิดการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยรวมอยู่ระดับมาก

นอกจากนี้ นักเรียนมีทักษะทำรำโขนอยู่ในระดับดี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ สื่อดิจิทัลช่วยให้ นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็ว สังเกตการฝึกปฏิบัติโดยใช้คลิปวิดีโอ ช่วยแก้ปัญหาในการเรียนการสอนที่สามารถถ่ายทอดทำรำนานาญศัพท์ ซึ่งได้ฝึกทักษะผ่านการลงมือปฏิบัติจริง จากการเรียนผ่านสื่อดิจิทัลที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเองทั้ง onsite และ online ซึ่งสอดคล้องกับ (ชนนิกานต์ นวลพลับ, และคณะ, 2566) ได้เปรียบเทียบทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้นาฏศิลป์บำบัดหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ของนักเรียนสมารถขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การบูรณาการเข้ากับกิจกรรมเพื่อพัฒนาศักยภาพของเด็กที่มีความต้องการพิเศษอย่างเหมาะสมกับลักษณะของเด็กแต่ละคน แล้วจะสามารถตอบสนองและเสริมการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น และยังสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กช่วยให้กล้ามเนื้อกับตาสัมพันธ์กัน ช่วยผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ ส่งเสริมความคิดอิสระจินตนาการ นาฏศิลป์เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะมุ่งเน้นการปฏิบัติสามารถฝึกปฏิบัติเป็นรายบุคคล

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี ทั้งนี้เนื่องจาก นักเรียนได้เรียนรู้จากการสอนด้วยสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้น ผ่านสื่อดิจิทัลที่มีตัวอักษรและเสียง รวมถึงภาพวิดีโอที่สนับสนุนการเรียนรู้ โดยใช้คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตในการสอน ฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อดิจิทัลในระบบออนไลน์ ยังจะส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจและมีทักษะ ทำรำนานาญศัพท์เบื้องต้นได้อย่างถูกต้องจนสามารถสร้างสรรค์การแสดงได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ (ธนาวุฒิ เสือสวัสดิ์, และคณะ, 2567) การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อช่วยครูในการสอนรายวิชานาฏศิลป์กรณีศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตคุณภาพการศึกษา กบินทร์บุรี 4 จังหวัดปราจีนบุรี มีความพึงพอใจต่อการใช้อินโฟกราฟิกรายวิชานาฏศิลป์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งครูผู้สอนมีความพึงพอใจด้านการนำเสนอภาพ เสียงประกอบ และการเชื่อมโยงของเนื้อหา

Citation : Bundasak, S., & Yodnum, C. (2025). The effect of learning management using digital media to promote dance skills in studying Khon for Grade 4 Students in Primary School at Srinakharinwirot University; Prasarnmit Demonstration School (elementary). *Journal of Academic Surindra Rajabhat*, 3(2), 57-70.

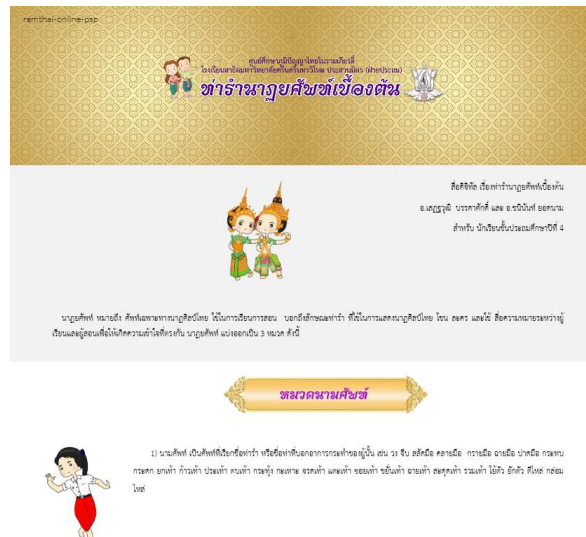


<https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.11>

อยู่ในระดับมากที่สุด จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า สื่ออินโฟกราฟิกรายวิชานาฏศิลป์ ได้นำไปใช้พัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนแก่ผู้เรียน ซึ่งเป็นเครื่องอำนวยความสะดวกและตอบสนองกับผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่สื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิต ทำให้ผู้เรียนสามารถนำสื่ออินโฟกราฟิกไปทบทวนเนื้อหาได้ด้วยตนเองไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจนบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ครูผู้สอนได้ตั้งไว้และสอดคล้องกับ (เพียงแพน สรรพศรี, และปิยวดี มากพา, 2566) ได้กล่าวว่า เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญรวมถึงด้านการศึกษานาฏศิลป์ แม้ว่าจะเป็นศาสตร์แห่งการปฏิบัติแต่ด้วยสถานการณ์ที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนการสอนแบบออนไซต์และออนไลน์ ทำให้ครูนาฏศิลป์ต้องปรับตัวเข้าสู่กระบวนการสอนออนไลน์ทั้งสิ้น แต่ทักษะที่จำเป็นเร่งด่วนคือด้านเทคโนโลยี นอกจากครูจะเป็นผู้สอนแล้วยังต้องปรับตัวและเรียนรู้อยู่เสมอ เพราะในแต่ละวันล้วนมีข้อมูลข่าวสารและความรู้เกิดขึ้นตลอดเวลา หากผู้สอนหรือครูซึ่งเป็นกลไกสำคัญทางการศึกษาสามารถปรับตัวและมีกระบวนการทัศนใหม่ทางการศึกษาจะทำให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป

ความรู้ใหม่ (New Knowledge) (ถ้ามี)

สื่อดิจิทัลเรื่องทำรำนานาฏศิลป์เบื้องต้น เป็นสื่อที่ประกอบด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว มีตัวอักษรและเสียง รวมถึงภาพวิดีโอทัศนสาธิตท่ารำ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกทำรำนานาฏศิลป์เบื้องต้นที่ 3 เรื่อง ดังนี้ 1) นามศัพท์ 2) กิริยาศัพท์ 3) นาฏศัพท์เบ็ดเตล็ด ซึ่งเป็นแหล่งการเรียนรู้ด้านนาฏกรรมไทย ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ ฝึกระเบียบ เป็นการจัดทำสื่อเพื่อการอนุรักษ์เผยแพร่มรดกภูมิปัญญาไทย ทั้งนี้ช่วยแก้ปัญหาในการเรียนการสอนที่ถ่ายทอดทำรำนานาฏศิลป์ นักเรียนได้เห็นเป็นรูปธรรม มองเห็นการสาธิตได้ชัดเจน อีกทั้งสื่อดิจิทัล ยังช่วยส่งเสริมทักษะท่ารำทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในทักษะท่ารำง่ายขึ้น นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้องและเป็นการทบทวนได้บ่อยครั้งได้ด้วยตนเองและผ่านสื่อออนไลน์



ภาพที่ 2 แสดงหน้าเว็บไซต์สื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏศิลป์เบื้องต้น

Citation : เสฏฐาภูมิ บรรดาศักดิ์, และ ชนินันท์ ยอดนาม. (2568). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนานาฏศิลป์เบื้องต้น



เพื่อส่งเสริมทักษะท่ารำไท้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(2), 57-70. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.11>

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้
 - 1.1 ผู้สอนควรแนะนำขั้นตอนการเปิดเว็บไซต์ในการสืบค้นและฝึกซ้อมปฏิบัติตาม อุปกรณ์ที่ใช้เปิดควรมีขนาดใหญ่ มีที่ตั้งสามารถมองเห็นได้ชัดเจนในการยืนปฏิบัติตาม
 - 1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาคปฏิบัติ ควรช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนด้วยตนเองจนสามารถเกิดความชำนาญ จะนำมาซึ่งความมั่นใจและกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์
 - 1.3 การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และอุปกรณ์ให้เหมาะสมในการเรียนรู้ด้วยตนเองจากสื่อดิจิทัล จะช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายในการเรียนนาฏศิลป์
2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป
 - 2.2 ควรวิจัยและพัฒนาวัตกรรมการเรียนการสอนที่เป็นสื่อช่วยในการฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาการคิดและออกแบบท่ารำ คิดชุดการแสดงรวมถึงสร้างสรรค์ท่าในการแสดง
 - 2.3 ควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่บูรณาการร่วมกับการทำงานเป็นทีม เพื่อฝึกนักเรียนให้ทำงานร่วมกับผู้อื่น

เอกสารอ้างอิง (References)

- กรองกาญจน์ กันไชยคำ. (2562). การพัฒนาบริบทร่วมสมัย เขมร วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารเพื่อออกแบบนิทรรศการผ่านสื่อดิจิทัล [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ไม่ได้ดีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. <https://ir.swu.ac.th/jspui/handle/123456789/28480>
- จิตติมา วรรณศรี. (2564). การบริหารจัดการศึกษายุคดิจิทัล. รัตนสุวรรณการพิมพ์.
- ชนิกานต์ นวลพลับ, เกตฉภา บุญปรากฏ, และชุติมา ทักโร. (2566). การพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้นาฏศิลป์บำบัดของนักเรียนสมาธิสั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสาร มจร อุบลราชธานี, 8(3), 365-401.
- ชูศรี วงศ์รัตน. (2558). เทคนิคการเขียนเค้าโครงการวิจัย แนวทางสู่ความสำเร็จ. อมรการพิมพ์.
- ธนาวุฒิ เสือสวัสดิ์, นพดล อินทร์จันทร์, และปิยวดี มากพา. (2567). การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อช่วยครูในการสอนรายวิชานาฏศิลป์กรณีศึกษา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตคุณภาพการศึกษาการบินบุรี 4 จังหวัดปราจีนบุรี. วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ, 34(1), 118-137.
- ภูษณิศา เศรษฐวิชัย. (2558). ทำนาฏศิลป์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://www.facebook.com/darin.setwichai>. สืบค้น 16 มีนาคม 2564.
- เพียงแพน สรรพศรี, และปิยวดี มากพา. (2566). กระบวนทัศน์ครูนาฏศิลป์ไทย. วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ, 30(1), 35-36.
- รสสุคนธ์ เพ็ญเนตร. (2561). การพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวคิดการสอนปฏิบัติของแอร์โรว์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ไม่ได้ดีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์. <https://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2561/127076/Penneth%20rossukon.pdf>
- อภิญา สุขบัว. (2563). การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลป์ สะท้อนชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ไม่ได้ดีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



Citation : เสฐฐวุฒิ บรรดาศักดิ์, และ ชนินันท์ ยอดนาม. (2568). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนกยูงศัพทเบื่องต้น



เพื่อส่งเสริมทักษะทำราโชน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(2), 57-70. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.11>