PULSE: Journal for Music and Interdisciplinary Practices
https://so18.tci-thaijo.org/index.php/pulsejournal
Vol. 7 No.1 ISSN (Online): 2821-9279

การพัฒนาสื่อการ์ดเกม Stop it เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง “ประเภทเครื่องดนตรีสากล” สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนน้ำพองศึกษา

DEVELOPMENT OF A “STOP IT” CARD GAME AS A LEARNING MEDIUM TO PROMOTE UNDERSTANDING OF WESTERN MUSICAL INSTRUMENT FAMILIES FOR GRADE 7 STUDENTS AT NAMPONGSUKSA SCHOOL

รุจิกาญจน์ วีระพงษ์
Rujikarn Weerapong [1]
ณัฐศรัณย์ ทฤษฎิคุณ
Natsarun Tissadikun [2]

[1] นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาดนตรีตะวันตกศึกษา/วิทยาลัยการดนตรี
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
[2] อาจารย์ประจำ วิทยาลัยการดนตรี
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

Corresponding author:
Rujikarn Weerapong
6621165004@bsru.ac.th

Received: 4 May 2026
Revised: 9 June 2026
Accepted: 9 June 2026
Published: 30 June 2026

Citation:
Weerapong, R., & Tissadikun, N. (2026). Development of a “Stop it” card game as a learning medium to promote understanding of Western musical instrument families for Grade 7 students at Nampongsuksa School. *PULSE: Journal for Music and Interdisciplinary Practices, 7*(1), 134–149. https://so18.tci-thaijo.org/index.php/pulsejournal/article/view/vol7_1_6/rujikarnweerapong

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการ์ดเกม Stop it เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง ประเภทเครื่องดนตรีสากล สำหรับนักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนน้ำพองศึกษา 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจากการใช้สื่อการ์ดเกม Stop it เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง ประเภทเครื่องดนตรีสากล ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้การ์ดเกม 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการการใช้สื่อการ์ดเกม Stop it เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องประเภทเครื่องดนตรีสากล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ห้อง 30 คน โรงเรียนน้ำพองศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งได้มาโดยวิธีการคัดเลือก

แบบเจาะจง การวิจัยครั้งนี้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) สื่อการ์ดเกม Stop it เรื่องประเภทเครื่องดนตรีสากล 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นและประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อ โดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดสอบก่อนเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการ์ดเกมซึ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่น การมีส่วนร่วม และการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน จากนั้นทำการทดสอบหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน และเก็บข้อมูลความคิดเห็นและความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนและหลังด้วยค่าสถิติที ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการ์ดเกม Stop it เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากการใช้สื่อการ์ดเกม Stop it มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อการ์ดเกม Stop it เช่น การ์ดเกมช่วยเข้าใจบทเรียนดีขึ้น นักเรียนสนใจและมีความสุขในการเรียนวิชาดนตรี และช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยมีระดับค่าเฉลี่ยเห็นมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.50) ด้านผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อการ์ดเกม พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเล่นการ์ดเกม Stop it อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.50) โดยวิธีการเล่นสามารถเข้าใจง่าย ภาพและสัญลักษณ์ชัดเจน และเกิดความสนุกสนานจากการมีส่วนร่วมในการเล่นเกม

คำสำคัญ: สต็อปอิท, การ์ดเกม, เครื่องดนตรีสากล, การเรียนรู้ผ่านการเล่น

Abstract

This experimental research had three objectives: to develop the "Stop it" card game as a learning medium for enhancing knowledge of Western musical instrument classification among Matthayomsuksa 1 students at Nampongsuksa School; to compare students' learning achievement before and after using the "Stop it" card game; and to investigate students' satisfaction with the card game as a learning medium. The results demonstrated that students' post-test scores were significantly higher than their pre-test scores at the .05 significant level. The finding further indicated that the card game improved understanding of the lesson, increased their interest and enjoyment in learning music, and promoted active participation, with the highest mean score ($\overline{X}$ = 4.50). In terms of satisfaction, students reported the highest level ($\overline{X}$ = 4.50), noting that the game was easy to understand, visually clear, and enjoyable to play. The sample 30 Matthayomsuksa

1 students from a single classroom at Nampongsuksa School during the second semester of the 2025 academic year, selected through purposive sampling. The study employed a quantitative research methodology. Research instruments included the "Stop it" card game on Western musical instrument classification, 2) pre- and post test achievement assessments, and 3) a questionnaire measuring students' opinions and satisfaction with the instructional media. Data collection involved administering a pre-test, followed by learning activities utilizing the card game, which emphasized game-based learning, student participation, and an engaging learning environment. Upon completion to assess changes in learning achievement. Additionally, students' opinions and satisfaction regarding the learning media were collected. The data were analyzed using a dependent-samples t-test, along with the mean, and standard deviation.

Keywords: Stop it, Card game, Western Music Instrument, Play-Based Learning

บทนำ (Introduction)

ดนตรีเป็นศาสตร์และศิลป์ที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ ทั้งในด้านอารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา การเรียนรู้ดนตรีในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการปลูกฝังทักษะการฟัง การคิดวิเคราะห์ และการแสดงออกทางดนตรี ตลอดจนส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน เช่น ความมีวินัย ความรับผิดชอบ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น อีกทั้ง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปี พ.ศ. 2551 รายวิชาดนตรีสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ได้มีการระบุตัวชี้วัดชั้นปีในเรื่องของการจัดประเภทของวงดนตรีไทยและวงดนตรีที่มาจากวัฒนธรรมต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ดังนั้นจึงทำให้เห็นว่า ก่อนที่นักเรียนจะได้เรียนรู้การจัดประเภทวงดนตรี จะต้องมีการเรียนรู้ประเภทของวงดนตรีในวัฒนธรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะเครื่องดนตรีและวงดนตรีสากล ซึ่งครูจะต้องจัดการเรียนการสอนในเนื้อหาดังกล่าวให้มีความน่าสนใจ ไม่เป็นเพียงการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยการอ่าน ฟังบรรยายโดยยึดเนื้อหา (Content Based) จากหนังสือและตำราเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นรูปแบบที่ครูในประเทศไทยคุ้นเคยและใช้กันอย่างหลากหลาย และครูพยายามบรรยายและบอกทุกสิ่งในตำราหรือหนังสือ ผ่านการให้นักเรียนจดบันทึกแล้วนำไปสอบวัดเก็บเป็นคะแนนความรู้ จึงถือว่าเป็นการยึดครูเป็นศูนย์กลาง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558, น.4)

จากรูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดครูเป็นศูนย์กลางดังกล่าว อาจไม่สอดคล้องกับรูปแบบการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนสำหรับวิชาดนตรีเท่าที่ควรเนื่องจากมีบริบทที่แตกต่างกัน ดังนั้น

การจัดการเรียนรู้ทางดนตรีในยุคปัจจุบันจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนให้เหมาะสมกับแนวการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเฉพาะการใช้สื่อการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง การสร้างสื่อการเรียนรู้ดนตรีถือว่ามีตัวเลือกหลากหลาย โดยเฉพาะสื่อที่ใช้เทคโนโลยี ซึ่งได้รับการออกแบบมาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ อย่างไรก็ตามสื่อเทคโนโลยีดังกล่าวมักเผชิญข้อจำกัดในหลายด้าน เช่น การเลือกใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม สัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ไม่เสถียร รวมถึงการสื่อสารที่มักมีลักษณะทางเดียว แม้กระทั่งเมื่อใช้โปรแกรมสื่อสารทางไกล ก็ยังคงประสบปัญหาบางอย่าง เช่น คุณภาพเสียงดนตรีที่ไม่ได้มาตรฐาน หรือการควบคุมสมาธินักเรียนในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อเทคโนโลยี ซึ่งยังส่งผลให้นักเรียนขาดพัฒนาการด้านทักษะทางสังคม เนื่องจากการพึ่งพาเทคโนโลยีที่มากเกินไปในการสื่อสารและการเรียนการสอน ในแง่มุมของวิธีการเรียนรู้ (ณัฐศรัณย์ ทฤษฎิคุณ, 2567, 69) ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านเกมจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับการนำมาใช้เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วม หรือเรียกว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning - GBL) เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมผ่านการเล่นเกม ทำให้กระบวนการเรียนรู้มีความน่าสนใจมากขึ้น โดยเพิ่มความสนุกสนานเข้าไปในกิจกรรม ส่งผลเชิงบวกต่อการพัฒนาการด้านการรู้คิด (Cognitive development) โดยเกมและเนื้อหาบทเรียนถูกผสมผสานเข้าด้วยกัน เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้แบบเดิมมักก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย ขณะที่การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนได้ (Rula Al-Azawi and Others, 2016, p.134)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบการ์ดเกม (Educational Card Game) เรื่อง ประเภทของเครื่องดนตรีสากล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนน้ำพองศึกษาเพื่อเป็นนวัตกรรมที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนดนตรี สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน น่าสนใจ และเกิดประโยชน์สูงสุดต่อนักเรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อการ์ดเกม Stop it เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง ประเภทเครื่องดนตรีสากล สำหรับนักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนน้ำพองศึกษา

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจากการใช้สื่อการ์ดเกม Stop it เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง ประเภทเครื่องดนตรีสากล ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการการใช้สื่อการ์ดเกม Stop it เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง ประเภทเครื่องดนตรีสากล

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สื่อการ์ดเกม Stop it เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง ประเภทเครื่องดนตรีสากล ได้รับการพัฒนา

2. ได้ทราบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนจากการใช้สื่อการ์ดเกม Stop it เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องประเภทเครื่องดนตรีสากล เรื่อง ประเภทเครื่องดนตรีสากล

3. ได้ทราบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อการ์ดเกม Stop it เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง ประเภทเครื่องดนตรีสากล

ด้านขอบเขตของเนื้อหา

ผู้วิจัยได้มีการสร้างและพัฒนาสื่อการ์ดเกม Stop it เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประเภทเครื่องดนตรีพื้นฐาน 5 ประเภท ได้แก่ เครื่องสาย (String Instrument) เครื่องลิ่มนิ้ว (Keyboard Instrument) เครื่องกระทบ (Percussion Instrument) เครื่องเป่าลมทองเหลือง (Brass Instrument) และเครื่องเป่าลมไม้ (Woodwind Instrument)

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น คือ สื่อการ์ดเกม Stop it เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง ประเภทของเครื่องดนตรีสากล

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์หลังเรียน และความพึงพอใจทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนน้ำพองศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ห้อง (จำนวน 30 คน) โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จากจำนวนประชากรนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนน้ำพองศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 476 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง มีดังนี้

สื่อการ์ดเกม Stop it เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ประเภทเครื่องดนตรีสากล ประกอบไปด้วยประเภทเครื่องดนตรีพื้นฐาน 5 ประเภท ดังนี้

ประเภทที่ 1 เครื่องสาย (String Instrument) เช่น ไวโอลิน ดับเบิลเบส กีตาร์ และแมนโดลิน

ประเภทที่ 2 เครื่องลิ่มนิ้ว (Keyboard Instrument) เช่น เปียโน ออร์แกน เป็นต้น

ประเภทที่ 3 เครื่องกระทบ (Percussion Instrument) เช่น ทิมปานี มาริมบา สะแนร์เบสดรัม แทมบูริน และฉาบ

ประเภทที่ 4 เครื่องเป่าลมทองเหลือง (Brass Instrument) เช่น ทรัมเป็ต เฟรนช์ฮอร์น ทรอมโบน ซูซาโฟน ทูบา และยูโฟเนียม

ประเภทที่ 5 เครื่องเป่าลมไม้ (Woodwind Instrument) เช่น ปิกโคโล ฟลูต รีคอร์เดอร์ คลาริเน็ต และแซกโซโฟน

แผนการใช้สื่อการ์ดเกม Stop it จำนวน 3 คาบ (รวม 3 ชั่วโมง) ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) นักเรียนได้เรียนรู้และทำความรู้จักกับเครื่องดนตรีประเภทต่าง ๆ ก่อนจำนวน 2 คาบ (คาบ 1-2) จากนั้นจึงดำเนินการเล่นการ์ดเกม Stop it

คาบเรียน	กิจกรรม
คาบที่ 3	- แนะนำ "การ์ดเกม Stop it" และอธิบายกติกาการเล่น - นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นการ์ดเกมเพื่อทบทวนความรู้เกี่ยวกับประเภทของเครื่องดนตรีสากล - ครูสังเกตและให้คำแนะนำระหว่างการเล่นเกม
คาบที่ 4	- เล่นการ์ดเกม Stop it รอบชิงแชมป์ห้อง (แข่งขันระหว่างกลุ่ม) - นักเรียนอธิบายเหตุผลการเลือกคำตอบในแต่ละรอบเพื่อสะท้อนความเข้าใจ - ครูทบทวนสรุปความรู้ร่วมกับนักเรียน
คาบที่ 5	- สอบวัดผลหลังเรียน - นักเรียนสะท้อนความรู้และความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกมการ์ด

ตารางที่ 1 แผนการใช้สื่อการ์ดเกม Stop it

ตารางที่ 1 นักเรียนมีการเรียนจำนวนทั้งหมด 5 คาบ โดยมีการทดสอบก่อนเรียน ความรู้เกี่ยวกับเครื่องดนตรีในคาบที่ 1 จากนั้นจึงเรียนรู้เนื้อหาประเภทเครื่องดนตรีสากลในคาบที่ 1 และ 2 โดยในคาบที่ 3-5 จึงมีการนำสื่อการ์ดเกม Stop it ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน เมื่อเข้าสู่คาบที่ 5 จึงทำการทดสอบหลังเรียนอีกครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประเภทของเครื่องดนตรีสากล เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก (Multiple choices) จำนวน 15 ข้อ โดยใช้ทดสอบความรู้ด้านประเภทเครื่องดนตรีสากลก่อนและหลังจากการใช้การ์ดเกม Stop it

แบบสอบถามความคิดเห็นและประเมินความพึงพอใจ จำนวน 1 ฉบับ ของนักเรียนที่มีต่อสื่อการ์ดเกม Stop it เรื่อง ประเภทของเครื่องดนตรีสากล เช่น ด้านลำดับและความยาก-ง่ายของเนื้อหา กติกา และสื่อเกมที่นำมาใช้มีความน่าสนใจ และการมีส่วนร่วมของนักเรียน ฯลฯ ทั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ตัวเลือกแบบ 5 ระดับ (Likert scale)

จากนั้นนำเครื่องมือวิจัยไปทำการตรวจสอบคุณภาพและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC : Index of Item Objective Congruence) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเฉลี่ยรวมไม่น้อยกว่า 0.5 ถือว่าเครื่องมือมีคุณภาพและมีความเที่ยงตรง ซึ่งผลการประเมินความสอดคล้อง ความครอบคลุม และความสมบูรณ์ของผลการตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจของชุดการสอนมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยมีค่า IOC เท่ากับ 0.67- 1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 1 ก่อนการทดลองให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิชาดนตรีสากล ชั้น ม.1

ขั้นที่ 2 ผู้รายงานดำเนินการสอนแบบกลุ่ม ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน 1 แผนโดยให้นักเรียนเรียนและปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ วิธีการ/สื่อนวัตกรรม

ขั้นที่ 3 เมื่อสิ้นสุดการทดลองสอนแล้ว นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีสากล ไปทดสอบนักเรียนอีกครั้ง จากนั้นนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

ขั้นที่ 4 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นและประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดการสอนวิชาดนตรี เรื่องประเภทเครื่องดนตรีสากล จากนั้นนำผลที่ได้รับไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดสอบความรู้ โดยวิธีการหาค่าเฉลี่ย Mean ($\overline{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และใช้วิธีการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนและหลังด้วยค่าสถิติทีแบบไม่อิสระ (t – test for Dependent Sample) เพื่อสรุปและอภิปรายผลการทดลอง

2. วิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็น และประเมินความพึงพอใจโดยวิธีการหาค่าเฉลี่ย Mean ($\overline{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเพื่อสรุปและอภิปรายผลการทดลอง

ผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยด้านการพัฒนาสื่อการ์ดเกม Stop it

จากผลการวิจัยด้านการพัฒนาสื่อการ์ดเกม Stop it พบว่า ได้มีการพัฒนาที่ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานโดยครอบคลุมเนื้อหาประเภทของเครื่องดนตรีสากล 5 ประเภท ได้แก่ เครื่องสายเครื่องลิ่มนิ้ว เครื่องกระทบ เครื่องเป่าลมทองเหลือง และเครื่องเป่าลมไม้ ลักษณะของสื่อการ์ดเกม Stop it เป็นสื่อทำมือ และมีกติกาการเล่นเกมเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เนื้อหาดนตรีผ่านการลงมือเล่นเกมอย่างมีส่วนร่วม ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นการ์ดเกม Stop it ประกอบไปด้วย การ์ดเกม Stop it มีจำนวนทั้งสิ้น 40 ใบ มีรูปแบบการเล่นเป็นกลุ่มจำนวน 3-4 คน ในแต่ละรอบจะมีการสลับเปลี่ยนการ์ดเกมใหม่ทุกครั้ง เนื่องจากจำนวนคนเล่นมีเพียง 3-4 คน เพื่อให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในเกมได้ทั่วถึง และอาจจดจำประเภทเครื่องดนตรีในการ์ดของตนและเพื่อนได้ ดังนั้น เพื่อให้มีการทบทวนเนื้อหาจากการเล่นเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดความท้าทายของผู้เล่น จึงได้ให้มีการเปลี่ยนสลับการ์ดเกมใหม่ในทุก ๆ รอบ

ด้านหลัง ด้านหน้า



Figure 1 รูปแบบของการ์ดเกม Stop it

Figure 1 รูปแบบของการ์ดเกม Stop it เป็นการ์ดที่ทำจากกระดาษแข็ง เคลือบมัน เพื่อให้มีความคงทน แข็งแรงในการหยิบจับของผู้เล่นเกม ลักษณะรูปทรงเป็นวงกลมประมาณ 9 x 9 เซนติเมตร เพื่อให้เหมาะกับมือของผู้เล่นที่สามารถหยิบถือได้สะดวก การ์ดเกมในแต่ละใบ ประกอบไปด้วยเครื่องดนตรีจำนวน 6 ชนิดที่แตกต่างกันไป

คำชี้แจง : ให้ผู้เล่นหาการ์ดของเพื่อนที่มีเครื่องดนตรีเหมือนกันกับตนเองให้เร็วที่สุด จากนั้นรีบกดกระดิ่งแล้วพูดชื่อเครื่องดนตรี พร้อมทั้งประเภทกลุ่มเครื่องดนตรีให้ถูกต้อง

วิธีการเล่น :

1) สลับการ์ดเกมทั้งหมด แล้วแจกให้กับผู้เล่น คนละ 1 ใบ

2) ให้ทุกคนเปิดการ์ดพร้อมกัน จากนั้นมองหาภาพเครื่องดนตรีของเพื่อนที่ซ้ำกับของตนเองมาเพียง 1 ชนิด

3) เมื่อพบแล้วให้พูดชื่อเครื่องดนตรี พร้อมประเภทกลุ่มเครื่องดนตรี เช่น "ทูบา เครื่องลมทองเหลือง"

การตัดสินผลคะแนน :

เมื่อผู้เล่นที่กดกระดิ่งได้ก่อน แล้วพูดชื่อเครื่องดนตรี และประเภทกลุ่มเครื่องดนตรีได้ถูกต้อง จะได้รับการ์ดใบที่ถืออยู่เพื่อสะสมจำนวนการ์ด และเป็นผู้ชนะในรอบนั้น ๆ แต่ถ้าตอบผิด ผู้เล่นจะต้องคืนการ์ดที่ตนเองยึดไว้ 1 ใบ โดยผู้เล่นที่มีการ์ดสะสมมากที่สุดในแต่ละรอบ จะเป็นผู้ชนะ

ข้อควรรู้ :

1) เล่นอย่างมีน้ำใจ เคารพกติกา ไม่แย่งการ์ดเพื่อน และไม่ผลักกระดิ่ง

2) กดกระดิ่งก่อนพูดเสมอ กรณีพูดก่อนแล้วกดกระดิ่ง ถือว่าผิดกติกา และไม่ได้การ์ดสะสม

3) ต้องพูดให้ครบทั้งชื่อเครื่องดนตรี และประเภทกลุ่มเครื่องดนตรี จึงจะได้การ์ดสะสม

ดังนั้น การพัฒนาสื่อการ์ดเกม Stop it ผู้วิจัยได้มีการพัฒนาการ์ดเกมจากสื่อทำมือโดยอยู่บนฐานแนวคิดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และการคำนึงถึงการมีส่วนร่วมของนักเรียน สร้างความสนุกสนาน ความท้าทาย และทบทวนความรู้เรื่องประเภทของเครื่องดนตรี รวมถึงปลูกฝังด้านการเคารพกติกา และวินัยในการเล่นเกมของนักเรียน

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังจากการใช้สื่อการ์ดเกม Stop it

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนจากแบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังการทดลองใช้สื่อการ์ดเกม Stop it มีผลการศึกษาจากดังตารางการแสดงผลการทดลองได้ดังนี้

Table 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนจากแบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังการทดลอง

การเปรียบเทียบ	N	$\overline{(X)}$	SD	t-test	sig
ก่อนการทดลอง	30	6.03	1.63	7.65	.001*
หลังการทดลอง	30	10.53	2.92		

*p<.05

Table 2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจากการใช้สื่อเกม Stop it เรื่องประเภทเครื่องดนตรีสากล พบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (p<.05) โดยค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประเภทเครื่องดนตรีหลังการใช้สื่อเกมสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

3. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นสื่อการ์ดเกม Stop it

ด้านผลการศึกษาจากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อการ์ดเกม Stop it พบว่า ผู้แสดงความคิดเห็นซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความคิดเห็นต่อชุดการสอน สื่อการ์ดเกม Stop it เรื่องประเภทเครื่องดนตรีสากล โดยภาพรวมอยู่ในเห็นด้วยในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.50)

Table 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นสื่อการ์ดเกม Stop it

รายการแสดงความคิดเห็น	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความคิดเห็น
1. ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบเหมาะสม อ่านง่าย	4.52	0.51	มากที่สุด
2. การใช้ภาษามีความเข้าใจง่าย เหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.48	0.57	มาก
3. ตัวหนังสือและสื่อประกอบมีคุณภาพ เหมาะต่อการอ่านและการเรียนรู้	4.55	0.50	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียน	4.47	0.60	มาก

รายการแสดงความคิดเห็น	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความคิดเห็น
5. ลำดับขั้นตอนการเรียนรู้มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.50	0.55	มากที่สุด
6. รูปแบบการนำเสนอของชุดการสอนมีความเหมาะสม	4.46	0.58	มาก
7. การนำเสนอมีความน่าสนใจและช่วยกระตุ้นการเรียนรู้	4.49	0.54	มาก
8. สื่อการสอนมีความสวยงาม น่าสนใจ	4.53	0.52	มากที่สุด
9. สื่อการสอนมีความเหมาะสมต่อการใช้งานจริง	4.44	0.59	มาก
10. ภาพประกอบมีความชัดเจนและสอดคล้องกับเนื้อหา	4.51	0.53	มากที่สุด
11. กติกาและวิธีการเล่นการ์ดเกมเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน	4.47	0.56	มาก
12. การเล่นการ์ดเกมช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	4.54	0.51	มากที่สุด
13. การ์ดเกมมีรูปแบบน่าสนใจ ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้	4.56	0.49	มากที่สุด
14. การ์ดเกมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาเรื่องประเภทเครื่องดนตรีสากลได้ง่ายขึ้น	4.58	0.57	มาก
15. การ์ดเกมช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	4.45	0.57	มาก
16. ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาดนตรี	4.50	0.55	มากที่สุด
17. ผู้เรียนมีความสนใจและมีความสุขในการเรียนวิชาดนตรี	4.57	0.49	มากที่สุด
18. ชุดการสอนและการ์ดเกมช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น	4.59	0.47	มากที่สุด
รวม	4.50	0.53	มากที่สุด

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีรายการที่อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ ชุดการสอนและ การ์ดเกมช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น ($\overline{X}$ = 4.59) การ์ดเกมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาเรื่องประเภทเครื่องดนตรีสากลได้ง่ายขึ้น ($\overline{X}$ = 4.58) นักเรียนมีความสนใจและมีความสุขในการเรียนวิชาดนตรี ($\overline{X}$ = 4.57) การ์ดเกมมีรูปแบบน่าสนใจ ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 4.56) การเล่นการ์ดเกมช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 4.54)

ส่วนรายการที่เห็นด้วยในระดับดี ได้แก่ การใช้ภาษามีความเข้าใจง่าย เหมาะสมกับระดับนักเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยเร้าความสนใจของนักเรียน รูปแบบการนำเสนอของชุดการสอนมีความเหมาะสม สื่อการสอนมีความเหมาะสมต่อการใช้งานจริง และการ์ดเกมช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าชุดการสอนและการ์ดเกมที่พัฒนาขึ้นสามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความสนใจให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเล่นสื่อการ์ดเกม Stop it

ด้านผลการศึกษาประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้การ์ดเกม Stop it เรื่องประเภทเครื่องดนตรีสากล พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ($\overline{X}$ = 4.50)

Table 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเล่นสื่อการ์ดเกม Stop it

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความคิดเห็น
1. ฉันได้ทบทวนความรู้ในรายวิชา	4.47	0.57	ดี
2. ฉันได้รับความรู้มากขึ้น	4.53	0.51	ดีมาก
3. ฉันมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน	4.46	0.59	ดี
4. ฉันสนใจเรื่องประเภทเครื่องดนตรีมากขึ้น	4.52	0.51	ดีมาก
5. ภาพกราฟิกน่าสนใจ	4.50	0.55	ดีมาก
6. สีดึงดูดน่าสนใจ	4.48	0.58	ดี
7. อ่านคู่มือแล้วเล่นการ์ดเกมได้	4.45	0.60	ดี
8. การ์ดอ่านง่าย มองเห็นตัวอักษรชัดเจน	4.54	0.50	ดี
9. สัญลักษณ์ที่ใช้เข้าใจง่าย	4.44	0.61	ดี
10. วิธีการเล่นสามารถเข้าใจง่าย	4.55	0.50	ดีมาก
11. ความสนุกในขณะเล่นการ์ดเกม	4.56	0.49	ดีมาก
รวม	4.50	0.54	ดีมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความสนุกในขณะเล่นการ์ดเกม ($\overline{X}$ = 4.56) รองลงมา คือ วิธีการเล่นสามารถเข้าใจง่าย ($\overline{X}$ = 4.55) การ์ดอ่านง่าย มองเห็นตัวอักษรชัดเจน ($\overline{X}$ = 4.54) และฉันได้รับความรู้มากขึ้น ($\overline{X}$ = 4.53) ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก ความพึงพอใจอยู่ในระดับดี ได้แก่ ฉันได้ทบทวนความรู้ในรายวิชา ฉันมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน สีดึงดูดน่าสนใจ อ่านคู่มือแล้วเล่นการ์ดเกมได้ และสัญลักษณ์ที่ใช้เข้าใจง่าย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใช้การ์ดเกม Stop it สามารถช่วยส่งเสริมความสนใจ ความสนุกสนาน และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เรื่องประเภทเครื่องดนตรีสากลของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาสื่อการ์ดเกม Stop it พบว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานครอบคลุมเนื้อหาเรื่องประเภทเครื่องดนตรีสากล 5 ประเภท โดยมีรูปแบบเป็นสื่อทำมือที่ออกแบบให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมผ่านการเล่นเกมอย่างแท้จริง ทั้งในด้านความท้าทาย ความสนุกสนาน และการทบทวนความรู้ผ่านกติกาและกระบวนการเล่น ส่งผลให้นักเรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาไปพร้อมกับการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและการฝึกวินัยในการปฏิบัติตามกติกา ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า หลังจากการใช้สื่อการ์ดเกม Stop it นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าสื่อการ์ดเกมที่พัฒนาขึ้นสามารถช่วยยกระดับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทเครื่องดนตรีสากลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้านความคิดเห็นของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้สื่ออยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.50) โดยเฉพาะในประเด็นที่ว่าสื่อช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น มีความสนใจและมีความสุขในการเรียน รวมทั้งช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สะท้อนให้เห็นว่าสื่อการ์ดเกมสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความหมายและจูงใจนักเรียนได้อย่างชัดเจน

ในด้านความพึงพอใจ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อการ์ดเกม Stop it อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.50) โดยเฉพาะด้านความสนุกในการเล่น ความเข้าใจง่ายของวิธีการเล่น ความชัดเจนของรูปแบบการ์ด และการได้รับความรู้จากกิจกรรม แสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียนรู้นี้ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้น แต่ยังช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี มีความสนุก และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

โดยสรุป การใช้สื่อการ์ดเกม Stop it ได้รับการพัฒนาให้ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียนผ่านการเล่นเกมแบบกลุ่ม การแข่งขัน และการสื่อสารระหว่างกลุ่ม ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) มากกว่าการเรียนรู้แบบรับฟังเพียงอย่างเดียว อีกทั้งช่วยพัฒนาทักษะด้านการคิด การตัดสินใจ การเชื่อมโยงความรู้ และการทำงานร่วมกันภายใต้กฎกติกา ทั้งนี้สื่อการ์ดเกม Stop it จึงถือเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบการจัดกิจกรรม และการส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งสามารถนำ

ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนดนตรีหรือพัฒนาต่อยอดเป็นสื่อการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นได้ต่อไป อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แรงจูงใจ และความพึงพอใจของนักเรียน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนดนตรีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างเหมาะสม

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยด้านการพัฒนาสื่อการ์ดเกม Stop it เป็นสื่อทำมือแบบที่มีการพัฒนาที่ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยครอบคลุมเนื้อหาประเภทของเครื่องดนตรีสากลให้เข้ากับเกม เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือเล่นเกมด้วยตนเองและลองผิดลองถูกด้วยตนเอง (จิรพรรณ บุณยาธิการโสภณ และอัมพร วัจนะ, 2568, น.305) ลักษณะของการเล่นการ์ดเกม Stop it ยังอยู่บนพื้นฐานขององค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้ตามแนวทางของมอนเตสซอรี่ (Montessori Approach) ซึ่งสื่อเกมดังกล่าวเป็นลักษณะของสื่อทำมือ มีการใช้วัสดุการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของนักเรียน (Montessori Materials) การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Auto-Education) นอกจากนี้ สื่อเกม Stop it ช่วยให้เกิดการพัฒนาของนักเรียนอย่างรอบด้าน อาทิ ร่างกาย อารมณ์ และสติปัญญา ผ่านกิจกรรมที่นักเรียนได้เลือกเล่น เกิดการทำซ้ำ และการแก้ปัญหา (ณัฐยา เกตุสิริ และคณะ, 2568, น.53) ดังนั้น สื่อการ์ดเกม Stop it จึงเป็นเกมที่ช่วยสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้จากการออกแบบระบบและกติกาของเกมที่มีความน่าสนใจ และครอบคลุมเนื้อหาเรื่องประเภทเครื่องดนตรีสากลได้เป็นอย่างดี

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยณัฐศรัณย์ ทฤษฎิคุณ (2567) โดยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นกระบวนการที่ผสมผสานกลไกของเกมเข้ากับเนื้อหาวิชาการ เพื่อสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง โดยนักเรียนจะได้เรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง การแก้ปัญหา และการตัดสินใจในบริบทของเกม ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง นอกจากนี้ สุชาติ แสนพิช (2558) ได้อธิบายว่าการ์ดเกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแข่งขัน และความร่วมมือภายใต้กติกาของเกม ซึ่งช่วยพัฒนาทั้งทักษะทางสติปัญญาและทักษะทางสังคม ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง นอกจากนี้ การ์ดเกม Stop it เป็นเกมที่ช่วยสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้จากการออกแบบระบบ และกติกาของเกมที่มีความน่าสนใจ และครอบคลุมเนื้อหาที่ควรจะเรียนรู้ตามความเหมาะสม สอดคล้องกับณัฐพล พูลนาผล (2562) ที่ได้อธิบายถึงการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้จำเป็นต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหาและกลไกของเกม โดยเกมที่ออกแบบอย่างเป็นระบบจะสามารถกระตุ้นกระบวนการคิด การวางแผน และการแก้ปัญหาของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ได้อย่างเป็นระบบ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่า การใช้สื่อการ์ดเกม Stop it เรื่องประเภทเครื่องดนตรีสากล สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับดีมาก ดังนั้น ครูผู้สอนวิชาดนตรีควรนำสื่อการ์ดเกม Stop it ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หรือระดับชั้นอื่นที่มีเนื้อหาใกล้เคียง โดยปรับรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมความสนใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

2. การนำสื่อการ์ดเกม Stop it เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่องประเภทเครื่องดนตรีสากล ไปใช้ในการเรียนการสอนในเนื้อหาและระดับชั้นเดียวกันกับงานวิจัย ควรจัดเวลาที่ใช้ให้ยืดหยุ่นและเหมาะสมโดยคำนึงถึงความแตกต่างในด้านความรู้ความสามารถระหว่างบุคคลเป็นสำคัญ เพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนาของนักเรียนอย่างเต็มตามศักยภาพ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมในรูปแบบที่หลากหลาย รวมถึงวิธีการสอนที่เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนในแต่ละระดับ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. ควรมีการพัฒนาสื่อการ์ดเกมในรูปแบบดิจิทัล หรือสื่อออนไลน์ เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยี และศึกษาผลเปรียบเทียบระหว่างสื่อแบบดั้งเดิมกับสื่อดิจิทัล

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551: ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.* กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย

จิรพรรณ บุณยาธิการโสภณ และอัมพร วัจนะ. (2568). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-base Learning) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องแคลคูลัสเบื้องต้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปะเหลียนผดุงศิษย์.* วารสารสังคมศาสตร์ปัญญาพัฒน์, 7(1), 303-314. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JSSP/article/view/279337

ณัฐพล พูลนาผล. (2562). *การออกแบบเกมกระดานเพ การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ: กรณีศึกษาสวนนลุมพินีกรุงเทพมหานคร.* พาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร. DOI: 10.58837/CHULA.THE.2019.1033

ณัฐศรัณย์ ทฤษฎิคุณ. (2564). *การใช้สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีและโสตประสาทด้วยกระบวนการ ความคิดเชิงออกแบบ สำหรับนักศึกษาดนตรีในระดับอุดมศึกษา.* วารสารดนตรีบ้านสมเด็จ ฯ, 6(1), 67-71. https://so13.tci-thaijo.org/index.php/MusBSRU/article/view/491

ณัฐยา เกตุสิริ, วารุณี เรียนรู้ และอธิป เกตุสิริ. (2568). *การประยุกต์แนวคิดมอนเตสซอรี่ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในบริบทไทย.* วารสารนวัตกรรมการวิจัยเพื่อสังคม, 1(2), 51-59. https://so13.tci-thaijo.org/index.php/JRI/article/view/1731

สุชาติ แสนพิช, พัฒนา ศิริกุลพิพัฒน์, พิสิษฐ์ ณัฏประเสริ. (2560). *การพัฒนาการ์ดเกมมวยไทยเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย.* วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาศิลปากร, 10(1), 1906 -3431 https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/89253

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). *แนวทางการจัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพ.* กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

Al-Azawi, Rula, Al-Faliti, Fatma and Al-Blushi, Mazin. (2016). *Educational Gamification Vs.Game Based Learning: Comparative Study.* International Journal of Innovation, Management and Technology. 7(4), 132-136. DOI: 10.18178/ijimt.2016.7.4.659