

# การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทาง ดนตรีและนาฏศิลป์\*

## THE APPLICATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE TO ENHANCE PRESENTATION MEDIA FOR MUSIC AND DANCE PERFORMANCES

ปราชญา สายสุข<sup>1</sup> และ วรณวิภา มัธยมนันท์<sup>2</sup>

Prachya SaiSuk<sup>1</sup> and Wanwipa Mattayomnant<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup> มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี<sup>1-2</sup>

<sup>1-3</sup>Phetchaburi Rajabhat University, Thailand<sup>1-2</sup>

Corresponding Author's Email: prachy.sai@mail.pbru.ac.th

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ 2) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์ 3) ศึกษาทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์ กลุ่มเป้าหมายคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาดนตรีศึกษา และ สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จำนวน 20 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบประเมินประสิทธิภาพของการพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ 3) แบบประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยี สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) การทดสอบค่าที ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์เท่ากับ 81.50/86.50 ตามเกณฑ์ 80/80 2) การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 3) ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์ อยู่ในระดับดี

**คำสำคัญ:** ปัญญาประดิษฐ์, สื่อการนำเสนอ, ดนตรีและนาฏศิลป์

\* Received 11 November 2025; Revised 16 November 2025; Accepted 2 December 2025

## Abstract

This research aimed to (1) develop presentation media for music and dance performances by applying artificial intelligence technologies (2) compare learning outcomes in the application of artificial intelligence for developing music and dance presentation media and (3) examine students' technological skills in producing such media. The target group consisted of 20 second-year students from the Music Education and Dance Education programs at the Faculty of Humanities and Social Sciences, Phetchaburi Rajabhat University, selected through purposive sampling. The research instruments included (1) an efficiency assessment form for presentation media development (2) a learning achievement test and (3) a technological skills assessment form. Data were analyzed using efficiency criteria (E1/E2), t-test, mean, and standard deviation. The results showed that (1) the developed media achieved an efficiency score of 81.50/86.50, which exceeded the prescribed criterion of 80/80 (2) post-learning scores in the application of artificial intelligence for media development were significantly higher than pre-learning scores at the .05 level and (3) students' technological skills in developing music and dance presentation media were at a high level.

**Keywords:** Artificial Intelligence, Presentation Media, Music and Dance

## บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในทุกมิติของชีวิต โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ที่กำลังเปลี่ยนแปลงวิธีการทำงานและการดำเนินชีวิตของมนุษย์ (UNESCO, 2021) การศึกษาในยุคปัจจุบันจึงจำเป็นต้องบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับกระบวนการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ทั้งความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยี (Partnership for 21st Century Learning, 2019) ปัญญาประดิษฐ์มีศักยภาพสูงในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา สามารถประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อการเรียนการสอน การวิเคราะห์ข้อมูล การปรับการเรียนรู้อันเหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน และการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Holmes et al., 2019)

การศึกษาด้านดนตรีและนาฏศิลป์ในปัจจุบันไม่ได้เน้นเพียงการพัฒนาทักษะการแสดงเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการนำเสนอและประชาสัมพันธ์ผลงาน

อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) สื่อดิจิทัลโดยเฉพาะโปสเตอร์ และวิดีโอประชาสัมพันธ์จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการนำเสนอผลงานทางศิลปะที่สามารถเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง อย่างไรก็ตาม การสร้างสื่อที่มีคุณภาพต้องใช้ทักษะทางเทคโนโลยีและความรู้ด้านการออกแบบที่หลากหลาย ซึ่งนักศึกษาส่วนใหญ่อาจยังขาดประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในด้านนี้ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ผ่านแอปพลิเคชันที่มีระบบ AI เช่น Canva และ VN จึงเป็นทางเลือกที่เหมาะสม เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่ใช้งานง่ายและมีฟีเจอร์ที่ช่วยในการออกแบบอย่างหลากหลาย (Pence, 2020)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีภารกิจในการผลิตบุคลากรทางการศึกษาที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะครุต้นตรีและครุนาฏศิลป์ (มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 2567) ครูและนักศึกษาครูในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องมีสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สามารถบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการจัดการเรียนการสอน (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2562) อย่างไรก็ตาม จากการสำรวจเบื้องต้นและการสนทนากับอาจารย์ผู้สอนในสาขาวิชาดนตรีศึกษาและนาฏศิลป์ศึกษา พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ยังขาดทักษะและประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสื่อการนำเสนอผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ สื่อที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์การแสดงส่วนใหญ่ยังมีรูปแบบที่เรียบง่าย ขาดความทันสมัยและความน่าสนใจ

จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ โดยใช้แอปพลิเคชัน Canva ในการสร้างโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ และแอปพลิเคชัน VN ในการสร้างวิดีโอประชาสัมพันธ์ เพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีของนักศึกษาและยกระดับคุณภาพการนำเสนอผลงานทางศิลปะให้มีความทันสมัย น่าสนใจ และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ผู้วิจัยหวังว่าผลการวิจัยจะเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับศาสตร์ด้านศิลปะ รวมถึงเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถาบันการศึกษาอื่นๆ ได้ต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์
3. ศึกษาทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์

## วิธีการดำเนินการวิจัย

### 1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยเป็นแบบ กึ่งทดลอง (One-Group Pretest–Posttest) ดำเนินการ 3 สัปดาห์ (สัปดาห์ละ 4 ชม.) ในภาคเรียนที่ 1/2568 กลุ่มเป้าหมาย 20 คน (นาฏศิลป์ 15, ดนตรี 5) คัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือประกอบด้วย (1) ชุดสื่อ AI-Assisted: โปสเตอร์ (Canva: Magic Design, Text-to-Image, Background Remover) และ วิดีทัศน์ (VN: Auto-Color, Beat-Sync Templates) (2) แบบทดสอบ 10 ข้อ (ก่อน–หลัง) และ (3) รوبرิก 5 ระดับ 2 ด้าน (Canva/VN; 5 เกณฑ์ต่อด้าน) เครื่องมือผ่าน IOC (3 ผู้เชี่ยวชาญ) และทดสอบ ความเที่ยง ( $\alpha$ ) ก่อนใช้งาน เกณฑ์  $E1/E2 = 80/80$  ใช้ประเมินประสิทธิภาพสื่อ คำนวณตามสูตรมาตรฐาน สถิติที่ใช้: ร้อยละ, ค่าเฉลี่ย/SD, Paired T-Test, Cohen's  $D_Z$  และ 95% CI เกณฑ์นัยสำคัญ .05

### 2. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา จำนวน 15 คน นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชา ดนตรีศึกษา จำนวน 5 คน รวม 20 คน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบประเมินประสิทธิภาพของการพัฒนาสื่อการ นำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมิน ทักษะการใช้เทคโนโลยี มีลักษณะเป็นแบบรูดิกริก (Likert-type Scale) 5 ระดับ ประกอบด้วย เกณฑ์การประเมิน 2 ทักษะ คือ 1. ทักษะการใช้แอปพลิเคชัน Canva ในการออกแบบโปสเตอร์ 2. ทักษะการใช้แอปพลิเคชัน VN ในการสร้างวิดีโอประชาสัมพันธ์ โดยมีรายการประเมินทักษะละ 5 ด้าน ได้แก่ (1) ความเข้าใจในการใช้ Canva/VN (2) การออกแบบองค์ประกอบโปสเตอร์/วิดีโอ (3) ความสอดคล้องกับเนื้อหาดนตรี/นาฏศิลป์ (4) ความคิดสร้างสรรค์ และ (5) การนำเสนอและอธิบาย ผลงาน โดยแต่ละด้านมีเกณฑ์การประเมิน 4 รายการ รวมทั้งหมด 20 รายการ

3.2 เครื่องมือทั้งหมดได้รับการตรวจสอบคุณภาพโดยผ่านการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ตามแนวคิดของ Rovinelli และ Hambleton (1977) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ดนตรี และ นาฏศิลป์ ผลการประเมินพบว่า รายการประเมินทั้งหมดมีค่า IOC เท่ากับ 1.00 แสดงว่ามีความ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยในระดับสูงสุด และสามารถวัดผลได้อย่างแม่นยำและเป็น ระบบ นอกจากนี้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ผ่านการทดสอบความเที่ยงโดยใช้สูตร สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เพื่อให้สามารถใช้เป็น เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 3.3 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ผ่านแอปพลิเคชัน Canva และ VN เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถออกแบบโปสเตอร์และสร้างวิดีโอประชาสัมพันธ์ผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์ได้ด้วยตนเอง โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1) การสร้างและหาคุณภาพของสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์ มีขั้นตอนดังนี้ 1. ศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ในบริบทของผลงานทางด้านดนตรีนาฏศิลป์ 2. กำหนดรูปแบบและเนื้อหาของสื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 3. พัฒนาสื่อด้วยแอปพลิเคชัน Canva และ VN โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ 4. นำสื่อที่พัฒนาแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและศิลปะการแสดงตรวจสอบความเหมาะสมและความตรงเชิงเนื้อหา 5. ปรับปรุงสื่อการนำเสนอให้มีความสมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2) การสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้ วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้จากเนื้อหาการสอน สร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวนอย่างละ 10 ข้อ โดยเน้นความครอบคลุมของเนื้อหา นำแบบทดสอบเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และปรับปรุงข้อสอบตามคำแนะนำ คัดเลือกและปรับปรุงข้อสอบให้มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

3) การสร้างและหาคุณภาพของแบบประเมินทักษะปฏิบัติ ออกแบบในรูปแบบรูบรีคสกอว์ 5 ระดับ โดยมีขั้นตอนการพัฒนา ดังนี้ 1. ศึกษาแนวทางการประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์ 2. สร้างแบบประเมินทักษะปฏิบัติ โดยแบ่งเกณฑ์การประเมินออกเป็น 2 ทักษะหลัก ได้แก่ ทักษะการใช้แอปพลิเคชัน Canva ในการออกแบบโปสเตอร์ ทักษะการใช้แอปพลิเคชัน VN ในการสร้างวิดีโอประชาสัมพันธ์ โดยแต่ละทักษะกำหนดเกณฑ์การประเมินไว้ 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความเข้าใจในการใช้ Canva/VN 2) การออกแบบองค์ประกอบโปสเตอร์/วิดีโอ 3) ความสอดคล้องกับเนื้อหาดนตรี/นาฏศิลป์ 4) ความคิดสร้างสรรค์ 5) การนำเสนอและอธิบายผลงาน 3. นำแบบประเมินเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและความตรงเชิงเนื้อหา 4. วิเคราะห์ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ และปรับปรุงแบบประเมินตามข้อเสนอแนะ 5. จัดทำแบบประเมินฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล

### 4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

#### การเตรียมความพร้อม

1. ประสานงานกับสาขาวิชาดนตรีศึกษา สาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษาชั้นปีที่ 2 พร้อมทั้งชี้แจงวัตถุประสงค์และรายละเอียดของการวิจัยให้นักศึกษาทราบ

2. เตรียมเครื่องมือวิจัยทั้งหมด ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อ และแบบประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยี

3. ติดตั้งและเตรียมแอปพลิเคชัน Canva และ VN บนอุปกรณ์ของนักศึกษา พร้อมทดสอบการใช้งาน

### การเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างการทดลอง

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 เป็นระยะเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 4 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. สัปดาห์ที่ 1 (4 ชั่วโมง) การทดสอบก่อนเรียนและการเรียนรู้พื้นฐาน มีรายละเอียดดังนี้

ชั่วโมงที่ 1 ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จำนวน 10 ข้อ เพื่อวัดความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์

ชั่วโมงที่ 2-3 บรรยายและสาธิตแนวคิดปัญญาประดิษฐ์ หลักการออกแบบสื่อ การนำเสนอ และการใช้งานฟีเจอร์พื้นฐานของแอปพลิเคชัน Canva

ชั่วโมงที่ 4 นักศึกษาฝึกปฏิบัติการใช้งานแอปพลิเคชัน Canva โดยผู้วิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้

2. สัปดาห์ที่ 2 (4 ชั่วโมง) การพัฒนาสื่อโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

ชั่วโมงที่ 1-2 สาธิตการใช้ฟีเจอร์ AI ของ Canva เช่น Magic Design, Text to Image, และ Background Remover พร้อมให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ

ชั่วโมงที่ 3-4 นักศึกษาออกแบบและพัฒนาโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์การแสดงดนตรีและนาฏศิลป์ด้วยแอปพลิเคชัน Canva โดยผู้วิจัยให้คำแนะนำและบันทึกกระบวนการทำงาน เก็บรวบรวมผลงานโปสเตอร์ของนักศึกษาเพื่อประเมินประสิทธิภาพและทักษะการใช้แอปพลิเคชัน Canva

3. สัปดาห์ที่ 3 (4 ชั่วโมง) การพัฒนาสื่อวิดีโอประชาสัมพันธ์และการทดสอบหลังเรียน

ชั่วโมงที่ 1 บรรยายและสาธิตการใช้งานแอปพลิเคชัน VN หลักการตัดต่อวิดีโอ และการใช้ฟีเจอร์ AI เช่น การปรับสีอัตโนมัติและการตัดต่อตามจังหวะเสียง

ชั่วโมงที่ 2-3 นักศึกษาสร้างวิดีโอประชาสัมพันธ์การแสดงดนตรีและนาฏศิลป์ด้วยแอปพลิเคชัน VN โดยผู้วิจัยให้คำปรึกษาและสังเกตการณ์ เก็บรวบรวมผลงานวิดีโอของนักศึกษาเพื่อประเมินประสิทธิภาพและทักษะการใช้แอปพลิเคชัน VN

ชั่วโมงที่ 4 นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) จำนวน 10 ข้อ

### การประเมินผลงานและทักษะ

1. ผู้วิจัยและผู้เชี่ยวชาญร่วมกันประเมินประสิทธิภาพของสื่อการนำเสนอทั้ง 2 ประเภท (โปสเตอร์และวิดีโอ) โดยใช้แบบประเมินที่พัฒนาขึ้น

2. ประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีของนักศึกษาด้วยแบบประเมินทักษะปฏิบัติแบบรูบริก สกอร์ 5 ระดับ โดยแบ่งเป็น 2 ทักษะหลัก คือ ทักษะการใช้แอปพลิเคชัน Canva ในการออกแบบ โปสเตอร์ ทักษะการใช้แอปพลิเคชัน VN ในการสร้างวิดีโอประชาสัมพันธ์

3. ตรวจสอบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

#### การบันทึกและจัดเก็บข้อมูล

1. บันทึกคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาแต่ละคน
2. บันทึกผลการประเมินประสิทธิภาพของสื่อการนำเสนอตามเกณฑ์ 80/80
3. บันทึกผลการประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีของนักศึกษาแต่ละคน
4. จัดเก็บผลงานโปสเตอร์และวิดีโอของนักศึกษาในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล
5. ประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน
6. นำข้อมูลวิเคราะห์ทางสถิติ

#### 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design ดำเนินการทดลอง 3 สัปดาห์ (สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง) กับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 20 คน คัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือประกอบด้วยชุดสื่อ AI-Assisted (Canva และ VN) แบบทดสอบก่อน-หลัง 10 ข้อ และรูบริก 5 ระดับ 2 ด้าน เครื่องมือผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน) และทดสอบความเชื่อมั่น (Cronbach's  $\alpha$ ) ก่อนใช้งาน การวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย 1) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ (IOC,  $\alpha$ ) 2) ประเมินประสิทธิภาพสื่อด้วยเกณฑ์ E1/E2 = 80/80 3) วิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 4) เปรียบเทียบคะแนนก่อน-หลังด้วย Paired Samples t-test ที่ระดับนัยสำคัญ .05

#### ผลการวิจัย

1. สื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลวิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

ประเภทสื่อ	คะแนนระหว่างเรียน (E1)	คะแนนผลงาน (E2)	ประสิทธิภาพ (E1/E2)	ผลการวิเคราะห์
โปสเตอร์ (Canva)	81	85.50	81.00/85.50	สูงกว่าเกณฑ์
วิดีโอ (VN)	82	86.50	82.00/86.50	สูงกว่าเกณฑ์
เฉลี่ยรวม	86	81.50	81.50/86.00	สูงกว่าเกณฑ์

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์ที่พัฒนาด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์พบว่า สื่อโปสเตอร์ที่สร้างด้วยแอปพลิเคชัน Canva มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.00/85.50 และสื่อวิดีโอที่สร้างด้วยแอปพลิเคชัน VN มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 82.00/86.50 ซึ่งทั้งสองประเภทสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์ แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์

การทดสอบ	$\bar{X}$	Variance	n	r	df	t-test	Pt-critical
ก่อนเรียน	5.40	0.989	20				
หลังเรียน	7.80	0.905	20	0.701	19	14.2361*	0 . 0 0 0 2.0930

\* ระดับนัยสำคัญ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนพบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 7.80 สูงกว่าก่อนเรียน 5.40 อย่างชัดเจน ผลการทดสอบด้วยสถิติ t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์ (Paired Sample t-test) พบว่า  $t = 14.2361$  และมีค่า  $p = .000$  ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ .05 แสดงว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ผลการศึกษาทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์ แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ ทักษะ
1. ความเข้าใจในการใช้ Canva/VN	4.20	0.75	มาก
2. การออกแบบองค์ประกอบโปสเตอร์/ วิดีโอ	3.95	0.93	มาก
3. ความสอดคล้องกับเนื้อหาดนตรี/ นาฏศิลป์	4.45	0.61	มาก

4. ความคิดสร้างสรรค์	4.30	0.76	มาก
5. การนำเสนอและอธิบายผลงาน	4.35	0.75	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.25	0.76	มาก

ตารางที่ 3 พบว่า จากผลการประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ ผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์ของนักศึกษา 20 คน พบว่า นักศึกษามีระดับทักษะอยู่ในระดับมาก ทุกด้าน ( $\bar{x} = 4.25$ , S.D. = 0.76) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ความสอดคล้องกับเนื้อหาดนตรี/นาฏศิลป์ ( $\bar{x} = 4.45$ , S.D. = 0.61) รองลงมาคือ การนำเสนอและอธิบาย ผลงาน ( $\bar{x} = 4.35$ , S.D. = 0.75) ความคิดสร้างสรรค์ ( $\bar{x} = 4.30$ , S.D. = 0.76) ความเข้าใจในการใช้ Canva/VN ( $\bar{x} = 4.20$ , S.D. = 0.75) และการออกแบบองค์ประกอบโปสเตอร์/วิดีโอ ( $\bar{x} = 3.95$ , S.D. = 0.93) ตามลำดับ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาสามารถบูรณาการความรู้ทางดนตรี และนาฏศิลป์มาใช้ในการสร้างสื่อได้อย่างเหมาะสม และมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีในระดับที่ดี

## การอภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ผ่านแอปพลิเคชัน Canva และ VN สามารถพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีประเด็นที่ควรอภิปรายดังนี้

### ประสิทธิภาพของสื่อที่พัฒนา

สื่อการนำเสนอทั้งโปสเตอร์และวิดีโอมีประสิทธิภาพ 81.50/86.00 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 แสดงให้เห็นว่าการใช้เครื่องมือ AI ช่วยให้นักศึกษาสามารถสร้างสื่อที่มีคุณภาพได้แม้จะไม่มีพื้นฐานด้านการออกแบบมาก่อน สอดคล้องกับ Zheng et al. (2024) ที่ระบุว่า AI สามารถลดความซับซ้อนของกระบวนการออกแบบ ทำให้ผู้ที่ไม่มีทักษะด้านการออกแบบมาก่อนสามารถสร้างสื่อที่มีคุณภาพได้ นอกจากนี้ พีเจอร์ปัญญาประดิษฐ์ของ Canva เช่น Magic Design และ Text to Image ช่วยให้นักศึกษาสามารถทดลองและสร้างสรรค์ผลงานได้หลากหลายรูปแบบ สอดคล้องกับ ผลการศึกษาของธนพร ศรีสวัสดิ์ (2566) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาสมรรถนะการสร้างสื่อการสอนด้วย แอปพลิเคชัน Canva ของนักศึกษาคู พบว่านักศึกษาสามารถสร้างสื่อการสอนที่มีคุณภาพได้อย่างรวดเร็วและมีความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีเพิ่มขึ้น

### ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักศึกษามีคะแนนหลังเรียน (7.80) สูงกว่าก่อนเรียน (5.40) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงและการใช้เทคโนโลยี AI ส่งผลต่อการพัฒนาความรู้ความเข้าใจของนักศึกษา สอดคล้องกับ Holmes et al. (2019) ที่เสนอว่า AI มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก การที่นักศึกษา

ได้ลงมือปฏิบัติจริงและเห็นผลงานของตนเองช่วยสร้างแรงจูงใจและความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism) ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ

### ทักษะการใช้เทคโนโลยี

นักศึกษามีทักษะการใช้เทคโนโลยีในระดับมาก (4.25) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือความ สอดคล้องกับเนื้อหาดนตรี/นาฏศิลป์ (4.45) แสดงให้เห็นว่านักศึกษาสามารถบูรณาการความรู้ทาง ศิลปะกับทักษะเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิดของ Bautista et al. (2020) ที่ เสนอว่าการศึกษาศิลปะในศตวรรษที่ 21 ต้องพัฒนาทักษะหลากหลายด้านรวมถึงการใช้เทคโนโลยี อย่างไรก็ตาม ด้านการออกแบบองค์ประกอบมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด (3.95) และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สูงสุด (0.93) แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างนักศึกษาในด้านนี้ ซึ่งอาจเนื่องมาจากพื้น ฐานความรู้และประสบการณ์ด้านการออกแบบที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับ Williams (2015) ที่ ระบุว่าหลักการออกแบบพื้นฐานต้องอาศัยการฝึกฝนและประสบการณ์

การวิจัยครั้งนี้สนับสนุนแนวคิดของ UNESCO (2021) ที่เสนอว่า AI ควรถูกใช้เป็น เครื่องมือเสริมการเรียนรู้ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสอนและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของ ผู้เรียน โดยผลงานที่นักศึกษาร่างขึ้นแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายและความคิดสร้างสรรค์ใน การนำเสนอเนื้อหาทางดนตรีและนาฏศิลป์ผ่านสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับนักศึกษาคู ในการพัฒนาวิชาชีพในอนาคต

### สรุป/ข้อเสนอแนะ

จากการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและ นาฏศิลป์ในครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ดังนี้

#### 1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1.1 จากผลการประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีพบว่า ด้านการออกแบบองค์ประกอบ โปสเตอร์/วิดีโอมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ( $\bar{x} = 3.95$ ) และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานสูงสุด (S.D. = 0.93) แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีความแตกต่างกันในด้านนี้มาก ดังนั้นผู้สอนควรเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับ หลักการออกแบบพื้นฐาน เช่น การจัดวางองค์ประกอบ การใช้สี การเลือกฟอนต์ และหลักการ สื่อความหมายทางทัศนศิลป์ โดยจัดฝึกปฏิบัติเพิ่มเติมและจัดทำตัวอย่างผลงานที่ดีให้นักศึกษา ศึกษาก่อนการปฏิบัติจริง รวมทั้งใช้กระบวนการ Peer Review เพื่อให้ นักศึกษาได้แลกเปลี่ยน เรียนรู้และพัฒนาทักษะร่วมกัน

1.2 จากผลการวิจัยพบว่า สื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์โดยการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ดังนั้น สาขาวิชา ดนตรีศึกษาและสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษาควรบูรณาการการใช้แอปพลิเคชัน Canva และ VN โดยเริ่มสอนตั้งแต่ชั้นปีที่ 1 และพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่องในทุกชั้นปี พร้อมทั้งส่งเสริมให้

นักศึกษานำทักษะที่ได้ไปใช้ในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมและผลงานจริงของสาขาวิชา เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทจริง

1.3 จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นสถาบันการศึกษาควรสนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้สอนในสาขาวิชาต่าง ๆ พัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ โดยจัดสรรงบประมาณสำหรับการจัดซื้ออุปกรณ์และโปรแกรมที่จำเป็น จัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้แก่ผู้สอน และสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 สถาบันการศึกษาสามารถบูรณาการการใช้เทคโนโลยี AI เข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอนดนตรีและนาฏศิลป์อย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งส่งเสริมให้นักศึกษานำสื่อที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการประชาสัมพันธ์การแสดงจริง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงและพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการประกอบวิชาชีพในอนาคต

2.2 ควรขยายขอบเขตการศึกษาผลของการใช้เทคโนโลยี AI ประเภทอื่นๆ เช่น AI สำหรับการแต่งเพลง การออกแบบท่าเต้น หรือการวิเคราะห์การแสดง รวมถึงติดตามผลระยะยาวต่อการพัฒนาวิชาชีพครูดนตรีและครูนาฏศิลป์ เพื่อสร้างองค์ความรู้ที่สมบูรณ์ในการบูรณาการเทคโนโลยีกับการศึกษาศิลปะ

## เอกสารอ้างอิง

- ธนพร ศรีสวัสดิ์. (2566). การพัฒนาสมรรถนะการสร้างสื่อการสอนด้วยแอปพลิเคชัน Canva ของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 25(2), 78–92.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี. (2567). แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2562). กรอบสมรรถนะครูและบุคลากรทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- Bautista, A., Yau, X., & Wong, J. (2020). High-quality music teacher professional development: A review of the literature. *Music Education Research*, 22(1), 1–17.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning. Center for Curriculum Redesign.



- Partnership for 21st Century Learning. (2019). Framework for 21st century learning definitions. Battelle for Kids.
- Pence, H. E. (2020). Artificial intelligence in higher education: New wine in old wineskins? *Journal of Educational Technology Systems*, 48(4), 5–13.
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Dutch Journal of Educational Research*, 2(2), 49–60.
- UNESCO. (2021). *AI and education: Guidance for policy-makers*. UNESCO Publishing. <https://doi.org/10.54675/PCSP7350>
- Williams, R. (2015). *The non-designer's design book* (4th ed.). Peachpit Press.
- Zheng, Y., Wang, J., & Chen, L. (2024). Generative AI in creative design: Opportunities, challenges, and future directions. *Design Issues*, 40(1), 45–60.