

## รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

### Edutainment Instruction Model Of Nakhon Pathom Rajabhat University's Students

พิชญภา ยืนยาว (Pitchayapa Yuenyaw)\*

ณัฐวรรณ พุ่มดียิ่ง (Nuttawan Pundeeying)\*\*

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) สภาพและปัญหาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพื้นฐานการศึกษา 2) รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงในรายวิชาพื้นฐานการศึกษา และ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงในรายวิชาพื้นฐานการศึกษา การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาพื้นฐานการศึกษา ปีการศึกษา 2559 ภาคเรียนที่ 2 แบ่งเป็น ระยะที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 160 คน ได้มาด้วยการกำหนดโควตา ระยะที่ 2 ประชากร จำนวน 303 คน และระยะที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 175 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสำรวจสภาพปัญหาการศึกษา แบบบันทึกการเรียนรู้ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิง วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ฐานนิยม และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า

1. สภาพการเรียนรู้ในรายวิชาพื้นฐานการศึกษาพบว่านักศึกษาในความสนใจในเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและนักศึกษามีในระดับปานกลาง และนักศึกษาให้ความร่วมมือกับกิจกรรมในห้องเรียนอยู่ในระดับปานกลาง เนื่องจากระยะเวลาเรียนจำนวน 180 นาที ซึ่งยาวนานเกินไป และกิจกรรมในห้องเรียนไม่ตรงกับความต้องการของผู้เรียน

2. รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิง ประกอบด้วย 1) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการทำกิจกรรมเดี่ยว 2) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการทำกิจกรรมกลุ่ม 3) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการดูสื่อวีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน และ 4) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับเกมส์และการดูวีดิทัศน์นอกเหนือจากบทเรียน

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรูปแบบการสอนวิชาพื้นฐานการศึกษา พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในรูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการดูสื่อวีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน รูปแบบการเรียน

\* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Assistant Professor Dr., Faculty of Education, Nakhon Pathom Rajabhat University

\*\* อาจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Dr., Faculty of Education, Nakhon Pathom Rajabhat University

การสอนแบบวิชาการร่วมกับเกมส์และการดูวีดีทัศน์นอกเหนือจากบทเรียนรูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการทำกิจกรรมกลุ่ม และรูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการทำกิจกรรมเดี่ยวตามลำดับ

**คำสำคัญ:** รูปแบบการเรียนการสอน การสอนแบบบันเทิง

### Abstract

The purpose of this research were to 1) study the conditions and problems of present learning management in the subject of Foundations of Education; 2) identify edutainment instructional model in the subject of Foundations of Education; and 3) study the students' opinion towards the satisfaction of the edutainment instructional model in the subject of Foundations of Education. The research methodology was the Survey Research. The research sample was the students of Nakhon Pathom Rajabhat University who registered in the subject of Foundations of Education in semester 2, academic year 2016 was divided into 3 phases. In the first phase, the research sample was 160 students derived by quota sampling. In the second phase, the research population was 303 students. In the third phase, the research sample was 175 students derived by simple random sampling. The research instrument were survey form for learning problem, learning log, and the opiniaire towards the instruction with edutainment instructional model. Data were analyzed by frequency, percentage, mode and content analysis.

The research findings revealed that:

1. The present learning conditions and problems in the subject of Foundation of Education were as follows: students were interested in lesson at the high level; interaction between instructors and students was at the moderate level; and students participated with classroom's activities at the moderate level. There were 180 minutes for each session which was too long period and classroom activities was not compatible with students' interest.

2. Edutainment learning model consisted with 1) the academic instructional model of together with student's individual activities; 2) the academic instructional model of together with student's teamwork activities; 3) the academic instructional model of together with Video related with lesson; and 4) the academic instructional model of together with games and Video not related with lesson.

3. The students' opinion towards the satisfaction of the edutainment instructional model were ranked as follows: the academic instructional model of together with Video related with lesson; the academic instructional model of together with games and Video not related with lesson; the academic instructional model of together with student's teamwork activities; and the academic instructional model of together with student's individual activities.

**Keywords:** instructional model, edutainment instruction

## บทนำ

ภายใต้สภาพสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมทั้งการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศที่เริ่มเข้าสู่สภาพสังคมไทย การดำเนินชีวิตประจำวัน รวมถึงในองค์การภาครัฐ เอกชน และแวดวงวิชาการและการศึกษา ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในหลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะในด้านโครงสร้างและระบบทางการศึกษา ส่งผลให้มีการปฏิรูปการศึกษาโดยมีพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติม 2545) เป็นแม่บทในการจัดการศึกษา และเปิดกว้างให้ทุกภาคส่วนของสังคมเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของชาติ ให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสังคมบนหลักการร่วมกันว่า “ดี เก่ง และมีความสุข” เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณธรรมนำความรู้ โดยเป้าหมายของการจัดการศึกษา คือ จัดการศึกษาที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของศาสนา ใช้หลักธรรมทางศาสนาเป็นฐานสำหรับการจัดการศึกษาควบคู่ไปกับวิทยาการเฉพาะสาขาวิชา ทั้งนี้ก็เพราะว่าคุณลักษณะผู้เรียนตามความมุ่งหมายแห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติม 2545) มาตรา 6 ระบุไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ดังที่ระบุไว้ในมาตรา 22 ความว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถ เรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และ มาตรา 24 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติ ให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ รวมทั้งจัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือ กับบิดามารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ จากที่สรุปมาพบว่าพระราชบัญญัติ

การศึกษาแห่งชาติ 2542 (แก้ไขเพิ่มเติม 2545) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนเพื่อให้เป็นมนุษย์ที่ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545: 4-8)

ภายใต้สภาวะการณ์โลกยุคใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วรวมทั้งการศึกษา ดังนั้นผู้เรียนในยุคโลกแห่งข่าวสารที่ไร้พรมแดนจึงต้องการการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ทันสมัยในบรรยากาศของความสนุกสนานขณะศึกษาอยู่ในสถาบันการศึกษา ภายใต้บรรยากาศดังกล่าว ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้รวดเร็ว จึงมีผู้นำแนวคิด "ความบันเทิง" มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ดังที่ White (2004: 1) ได้สรุปไว้ว่าการศึกษแบบบันเทิง (edutainment) เป็นคำที่มาจาก Education+Entertainment ซึ่งเริ่มต้นมาจากวงการอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ CD-ROM ให้แก่เด็ก รายการที่ปัจจุบันใน CD-ROM ออกแบบเพื่อการเรียนการสอนอย่างสนุกสนาน มีความบันเทิงหยอเย้า ต่อมา คำนี้ได้รับการยอมรับจากวงการอุตสาหกรรมบันเทิงด้านครอบครัว แม้ว่าคำนี้จะใหม่ แต่แนวคิดนี้ไม่ได้ใหม่ เพราะกิจกรรมที่บิดามารดา ผู้ปกครองทำกันมานานในการพักผ่อนหย่อนใจหรือหาความบันเทิงนอกบ้าน กับบุตรหลาน เช่น การพาไปเที่ยวสวนสัตว์ สวนสนุก การไปชมพิพิธภัณฑ์ สวนพฤกษศาสตร์ สวนน้ำ ท้องฟ้าจำลอง การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นต้น เพียงแต่นักอุตสาหกรรมบันเทิงนำกิจกรรมเหล่านี้มาจัดเป็นการเรียนรู้ที่ยังคงความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้เรียนรู้ด้วย เพื่อเป็นแนวทางหนึ่งในการจัดการศึกษา

ดังนั้น การที่จะทำให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขได้ บุคลากรทางการศึกษาและครูในยุคปฏิรูปการศึกษาจะต้องเป็นคนเก่ง และเป็นคนดี สามารถเป็นต้นแบบให้แก่ผู้เรียนได้ นอกจากจะถ่ายทอดความรู้แล้วยังต้องเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ กระตุ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ตลอดจนสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งในระบบ นอกระบบ และตามต้องการ โดยผู้เรียนได้เรียนรู้ภายใต้บรรยากาศของความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้เรียนรู้จากภาพ แสง สี เสียง เพลง และคำพูด เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงองค์ความรู้อย่างแท้จริง คือ มีความเข้าใจอย่างถ่องแท้สามารถนำองค์ความรู้นั้นไปใช้แก้ปัญหา ดังที่ Riley (2002: 1-3) รายงานว่า ในรายการ Sesame Street ได้สร้างความสนใจแก่นักเรียนเป็นอย่างมาก ทำให้ตระหนักถึงความสำคัญของกิจกรรมการศึกษาที่จะต้องมีความสนุกสนานบันเทิง และได้เนื้อหาสาระ ปัจจัยที่ทำให้การศึกษาแบบบันเทิงมีคุณค่าประกอบด้วย ผู้สอนมีความรอบรู้และแตกฉานในเนื้อหาที่จะสอน มีเอกสารประกอบการสอนที่ศึกษาค้นคว้าอย่างพอเพียง ผู้สอนมีทักษะในการสร้างความสนุกสนานในการสอน และผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ โดยมีการนำแนวความคิดการศึกษาแบบบันเทิงมาทดลองจัดการเรียนการสอน ซึ่งพบว่ามีผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ Kjos (2004 : 1) ซึ่งอ้างถึงบทความ The Transformation of Distance Learning to Distributed Learning ไว้ว่า เยาวชนมีธรรมชาติของความอยากรู้อยากเห็นและมีจินตนาการการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับความบันเทิงในรูปแบบความสนุกผ่านสื่อ วิดีโอเกมส์ ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ซึ่งสร้างจากจินตนาการของผู้เรียน สร้างภาพเอื้อที่นำความน่าตื่นตาตื่นใจ เสริมสร้างความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งจะนำไปสู่การรักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ White (2004: 2-3) ที่สนับสนุนแนวทางการจัดการศึกษาแบบบันเทิง โดยจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม พักผ่อนหย่อนใจในยามว่าง โดยชี้ให้เห็นว่าผู้ทำงานทั้งหลายมิใช่ทำงานที่ใช้แรงงานเท่านั้น แต่จะต้องปรับตัว เพิ่มพูนศักยภาพให้เป็นผู้มีความรู้ความสามารถ

(knowledge-based worker) เพื่อการแข่งขันในโลก เวลาว่างในช่วงเวลาที่ผ่อนคลายเป็นช่วงเวลาหนึ่งที่สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้เรียนก็ยังมีความรู้สึกว่าเป็นการพักผ่อนและเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ จากรายงานพบว่า มีนักวิชาการหลายคนที่สนับสนุนการนำแนวคิดการศึกษาแบบบันเทิงมาใช้จัดการเรียนการสอน ตัวอย่างเช่นการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ มีการนำรูปแบบการสอนแบบบันเทิงมาใช้ โดยผ่านการฟังและร้องเพลง ซึ่งพบว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะในการฟังภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น เพื่อการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการวางแผน ติดตามและประเมินผล เป็นวิธีหนึ่งที่ยกระดับทักษะการคิดของผู้เรียนอีกด้วย

จากสภาพปัญหาปัจจุบันพบว่า การจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษาส่วนใหญ่ ผู้สอนและผู้เรียนขาดปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ซึ่งสาเหตุมาจากจำนวนผู้เรียนมีมากเกินไป และผู้สอนส่วนใหญ่ยังจัดการเรียนการสอนแบบเดิม โดยยังไม่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ยังใช้เอกสารตำราเรียนและวิธีการสอนแบบเดิม ๆ โดยไม่ยึดมาตรฐานการเรียนรู้และยังไม่เข้าใจในมาตรฐานการเรียนรู้อย่างแท้จริง ผู้สอนไม่ได้วิเคราะห์หลักสูตรที่จะนำไปใช้ในชั้นเรียนรวมถึงการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ยังขาดความรู้ความเข้าใจในการใช้เครื่องมือและวิธีการวัดที่หลากหลาย บางส่วนไม่ได้จัดการเรียนการสอนตามแผนการสอน ทำให้ผู้สอนไม่สามารถจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ได้ รวมถึงบูรณาการระหว่างกระบวนการเรียนการสอนกับการประเมินผลตามสภาพจริงให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ส่วนด้านผู้เรียนยังไม่สามารถเชื่อมโยงในการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่เกิดการสร้างองค์ความรู้ที่ลึกซึ้งในชั้นสูง นอกจากนี้ปัญหาที่เกิดจากตัวผู้เรียน ครอบครัวยุคใหม่ และสภาพสังคม จากการสังเกตพฤติกรรมนักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมในห้องเรียนพบว่า นักศึกษาจะพึงพอใจรูปแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สื่อวีดิทัศน์ เกมส์ และ กิจกรรมอื่น ๆ ที่ตรงกับวัยและความสนใจของนักศึกษา โดยนักศึกษาจะให้ความร่วมมือกับกิจกรรมในชั้นเรียนและร่วมแสดงความคิดเห็นมากยิ่งขึ้น ผู้สอนจึงต้องสอดคล้องเนื้อหา สาระ รวมถึงความบันเทิงที่เหมาะสมในรูปแบบต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับเนื้อหา พร้อมทั้งกระตุ้นให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (ฉบับแก้ไข 2545)

ด้วยการตระหนักถึงความสำคัญและปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงศึกษาสภาพและปัญหาการเรียนการสอนหลักการและแนวคิดของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ(child centered) ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2545 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) โดยเน้นการจัดการเรียนรู้แบบบันเทิง (edutainment) เป็นกรอบแนวคิดสำคัญในการวิจัย เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับปรับปรุงพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

## วัตถุประสงค์การวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาสภาพและปัญหาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพื้นฐานการศึกษา
2. ศึกษารูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงในรายวิชาพื้นฐานการศึกษา
3. ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงในรายวิชาพื้นฐานการศึกษา

## ตัวแปรการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบศึกษابันเทิง
2. ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้แบบศึกษابันเทิง

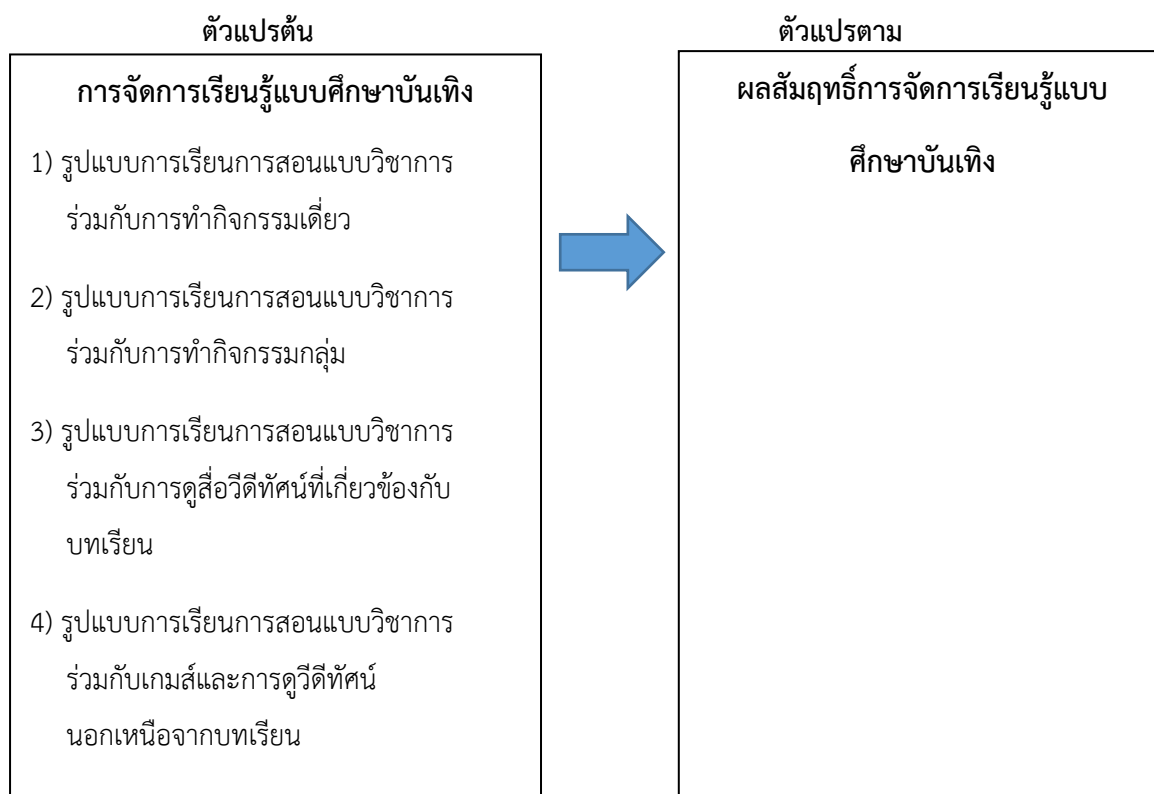
## ทบทวนวรรณกรรม

การเรียนรู้แบบบันเทิง หรือ Edutainment (Education + Entertainment) เป็นการเรียนการสอนที่ผสมผสานหลายอย่างเข้าไว้ด้วยกัน คือ สื่อมัลติมีเดีย การจัดสภาพแวดล้อมห้องเรียน และกิจกรรมที่หลากหลายชนิด มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความสุขสนุกสนานในการเล่นปนเรียน (play & learn) เปลี่ยนบรรยากาศหรือรูปแบบเดิมๆ ที่เคยเรียน ตามแนวคิดที่ว่าสิ่งบันเทิงสามารถสร้างความสนใจได้มากกว่าการเรียนตามปกติ โดยที่อาจารย์จะเป็นเพียงผู้คอยอำนวยความสะดวกให้เท่านั้น มีการวางแผนล่วงหน้าเป็นการเฉพาะด้วยการจัดกิจกรรม (activity) ให้นักศึกษาทำ เมื่อนักศึกษากระทำกิจกรรมใดแล้วเกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน นักศึกษาย่อมอยากทำกิจกรรมนั้น ๆ ซ้ำอีกแน่นอน ผู้สอนจะต้องพิจารณาบทเรียนต่าง ๆ ที่มีทั้งในและนอกหลักสูตร พยายามให้บทเรียนแต่ละเนื้อหา มีความเคลื่อนไหวด้วยกิจกรรม และกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นต่อไปด้วยการมอบหมายงานให้ไปหาความรู้เพิ่มเติมจากสื่อมัลติมีเดียที่ได้จัดเตรียมเอาไว้ล่วงหน้า เป็นสื่อที่ใช้ง่าย เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิธีการของผู้สอนที่จะมอบหมายงานและกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง หรือช่วยกันค้นหาและนำความรู้ที่ได้นั้นไปใช้ ซึ่ง “วิธีการ” ดังกล่าวคือหัวใจของการเรียนรู้แบบศึกษابันเทิง องค์ประกอบที่สำคัญในการออกแบบการศึกษابันเทิงมี 4 ประการ ประกอบด้วย

- 1) Knowledge คือความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในศูนย์ศึกษابันเทิง เป็นความรู้นอกห้องเรียนที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความคิด ความสามารถ ความดี และมีความสุขในการเรียน เป็นการแสดงให้เห็นว่าการที่บุคคลจะได้รับรู้นั้น ไม่จำเป็นต้องเคร่งเครียดเสมอไป
- 2) Enjoy with Environment ความสนุกสนานเพลิดเพลินคือแกนหลักในการจัดสภาพแวดล้อมเป็นการออกแบบ (design) สภาพแวดล้อมทางการเรียนให้เกิดความหลากหลาย ไม่ซ้ำซากจำเจ ไม่ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย เช่น การจัดวางโต๊ะ เก้าอี้ การเล่นเกมสปีดใน การวางตำแหน่งของแสงไฟ เป็นต้น โดยจะทำการสำรวจความต้องการก่อนนำมาสรุปเป็นแบบที่สำเร็จรูปพร้อมจะนำออกมาใช้งาน
- 3) Entertainment เป็นการนำเอาความบันเทิงเข้ามาผสมผสานไว้กับการเรียน ตามแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ถ้าผู้เรียนมีโอกาสคิด ทำ สร้างสรรค์ ด้วยอารมณ์สุนทรีย์และเพลิดเพลิน โดยทำการผสมผสานข้อมูลความรู้ในด้านต่าง ๆ เข้ากับความบันเทิง มีเจตนาเป้าหมายชัดเจน นำเสนอผ่านสื่อบันเทิงรูปแบบต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์ให้บุคคลได้รับความรู้ มีทัศนคติ และพฤติกรรมไปในทิศทางที่พึงประสงค์ ผู้สอน

จะช่วยจัดบรรยากาศ และกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน คำนี้ถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านความสามารถทางสติปัญญา อารมณ์ สังคม ความพร้อมของร่างกายและจิตใจ สร้างโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ดังนี้ 3.1) Technology เป็นการนำเทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ มาประยุกต์ใช้เพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้แก่ คอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ระบบโครงข่ายอินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต มัลติมีเดีย เป็นต้น เพื่อตอบสนองผู้ใช้บริการที่มีความชอบแตกต่างกัน และ 3.2) Relax หมายถึงการผ่อนคลาย ตามแนวคิดที่ว่า การผ่อนคลายทำให้เกิดสมาธิและปัญญา ช่วยให้เรียนอย่างมีความสุข ไม่เคร่งเครียดจนเกินไป โดยการพักสายตา พักอิริยาบถ รวมถึงการนั่งเล่น การฟังเพลง การอ่านหนังสือในมุมที่เงียบสงบ สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้เกิดการผ่อนคลายทั้งสิ้น และ 4) Learners ยึดหลักแนวคิดที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการออกแบบศูนย์ศึกษابันเทิง ซึ่งจะคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งบุคลิกภาพ สติปัญญา พื้นฐานความรู้ ความสนใจ โดยนักศึกษามีอิสระในการควบคุมการเรียนรู้และเล่นของตนเอง ค้นคว้าหาความรู้ตามความถนัด เลือกสื่อและรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้ เช่น สามารถควบคุมทั้งเนื้อหา ลำดับของการเรียนรู้ และการทำแบบทดสอบ เป็นต้น รวมถึงได้ทำกิจกรรมเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ถักทอความคิด พิชิตปัญหาพร้อมกันอีกด้วย (อาชัญญา รัตนอุบล และคณะ, 2549: 2-5)

จากหลักการแนวคิดและงานวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมากำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยดังภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



## ระเบียบวิธีการวิจัย

รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาราชภัฏนครปฐม ได้นำเสนอวิธีดำเนินการวิจัยเป็น 3 ระยะดังนี้

**ระยะที่ 1** ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันและความต้องการรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาราชภัฏนครปฐม

### การกำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่ศึกษารายวิชา 1112101 พื้นฐานการศึกษา ปีการศึกษา 2559 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 303 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่ศึกษารายวิชา 1112101 พื้นฐานการศึกษา ปีการศึกษา 2559 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 160 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบโควตา (Quota Sampling) จากนักศึกษา 8 หมู่เรียน ๆ ละ 20 คน

### การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

แบบสำรวจสภาพปัญหาการศึกษาและความต้องการรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบันเทิง เป็นคำถามปลายเปิด (Open-Ended Question) เป็นแบบสอบถามที่สำรวจสภาพปัญหาตามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน และบรรยากาศในการจัดการเรียนการสอน และความต้องการรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบันเทิง

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้จัดส่งแบบสำรวจสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันและความต้องการรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบันเทิงให้นักศึกษาที่นครปฐม ที่ศึกษารายวิชา 1112101 พื้นฐานการศึกษา ปีการศึกษา 2559 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 160 คน ได้กลับมา 160 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

### การวิเคราะห์ข้อมูล

แบบสำรวจสภาพปัญหาการศึกษาและความต้องการรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบันเทิงใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)

**ระยะที่ 2** ศึกษารูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงจากแบบบันทึกการเรียนรู้ของนักศึกษามหาวิทยาราชภัฏนครปฐม

### การกำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่ศึกษารายวิชา 1112101 พื้นฐานการศึกษา ปีการศึกษา 2559 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 303 คน

### การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

แบบบันทึกการเรียนรู้ตามความต้องการรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบันเทิง เพื่อให้นักศึกษาได้จดบันทึกการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อประเมินตนเองเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ เรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนแบบบันเทิงรูปแบบต่าง ๆ โดยผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบความตรงเฉพาะหน้า (face validity) จากอาจารย์ผู้สอนที่มีประสบการณ์สอนในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 10 ปี หรือ มีตำแหน่งวิชาการผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาการศึกษา หรือ สาขาเกี่ยวข้อง จำนวน 3 คน



### **การเก็บรวบรวมข้อมูล**

ผู้วิจัยส่งแบบบันทึกการเรียนรู้ให้นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาพื้นฐานการศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 303 คน จากรูปแบบการสอนที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการเรียนการสอนแบบบันทึกตามความต้องการรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบันทึกของนักศึกษา ได้แบบบันทึกกลับมา 303 ฉบับ คิดเป็น ร้อยละ 100

### **การวิเคราะห์ข้อมูล**

แบบบันทึกการเรียนรู้ของนักศึกษา ประมวลผลข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง โดยการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา

**ระยะที่ 3** ความพึงพอใจรูปแบบการเรียนการสอนแบบบันทึกจากแบบบันทึกการเรียนรู้ของนักศึกษา

### **การกำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

ประชากร คือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่ศึกษารายวิชา 1112101 พื้นฐานการศึกษา ปีการศึกษา 2559 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 303 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่ศึกษารายวิชา 1112101 พื้นฐานการศึกษา ปีการศึกษา 2559 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 175 คน โดยใช้ตารางกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie and Morgan (1970 อ้างถึงในสุวิมล ติรกันันท์, 2557: 179-180)

### **การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ**

แบบสอบถามความคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบันทึกมีมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบค่าความตรง (Validity) และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.89 และมีค่าดัชนีความสอดคล้องแต่ละข้ออยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

### **การเก็บรวบรวมข้อมูล**

ผู้วิจัยส่งแบบสอบถามความคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบันทึกให้นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาพื้นฐานการศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 175 คน ได้แบบสอบถามกลับมา 175 ฉบับ คิดเป็น ร้อยละ 100

### **การวิเคราะห์ข้อมูล**

แบบสอบถามความคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบันทึก วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่า ร้อยละ และฐานนิยม

## ผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่ค้นพบสามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. สภาพการเรียนรู้การสอนในรายวิชาพื้นฐานการศึกษาจากการสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาพบว่า นักศึกษาในความสนใจในเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและนักศึกษายู่ในระดับปานกลาง และนักศึกษาให้ความร่วมมือกับกิจกรรมในห้องเรียนอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้การที่ผู้สอนนำสื่อวีดิทัศน์ เกมส์ หรือกิจกรรมมาประกอบการเรียนการสอน ทำให้นักศึกษาสนใจในเนื้อหาและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น กล่าว แสดงความคิดเห็นมากขึ้น นอกจากนี้ยังสังเกตจากพฤติกรรมการเข้าห้องเรียน ซึ่งพบว่า นักศึกษาเข้าห้องเรียน เร็วขึ้น และพร้อมเพรียงกันมากขึ้น พร้อมทั้งขอให้ผู้สอนเปิดสื่อวีดิทัศน์ที่นักศึกษาสนใจ ซึ่งเป็นทั้งสื่อที่เกี่ยวข้อง กับบทเรียนและที่นอกเหนือจากบทเรียน อาทิ การเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศของโลก ความเชื่อวันสิ้นโลก ภาพยนตร์ส่งเสริมคุณธรรมครู เช่น แสงแห่งศรัทธา จ๋อยนายแน่นมาก หนังสือทางเลือกของชีวิต และ เด็กชาย แอมเบอร์เกอร์ ซึ่งนอกจากจะให้ความบันเทิงแล้ว ยังเป็นการปลูกจิตสำนึกและจิตวิญญาณแห่งความเป็นครูกับ นักศึกษาเพื่อเตรียมพร้อมที่จะก้าวไปเป็นครูที่ดีในอนาคต

จากแบบสำรวจความต้องการรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบันเทิง พบว่า นักศึกษาต้องการให้ผู้สอน ใช้รูปแบบการสอนที่ผสมผสานระหว่างเนื้อหาวิชาการควบคู่กับการสอนแบบบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ กิจกรรมทบทวนความรู้ในห้องเรียน ทั้งกิจกรรมเดี่ยว และ กิจกรรมกลุ่ม การดูสื่อวีดิทัศน์ที่มีเนื้อหาสอดคล้อง กับเนื้อหาของบทเรียน และ การนำเกมส์ หรือ สื่อวีดิทัศน์ที่มีเนื้อหาออกเหนือจากบทเรียน เป็นต้น

2. การวิเคราะห์รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงจากแบบบันทึกการเรียนรู้ของนักศึกษา ในขั้นตอนนี้เป็นการออกแบบและพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน โดยผู้วิจัยนำผลที่ได้จากระยะที่ 1 มาพัฒนา เป็นร่างรูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิง และสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งประกอบด้วย รูปแบบการเรียน การจัดการเรียนรู้ สื่อวีดิทัศน์ ใบงาน กิจกรรม เกมส์ และแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มี ต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบความตรงเฉพาะหน้า (face validity) จาก อาจารย์ผู้สอนที่มีประสบการณ์สอนในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 10 ปี หรือ มีตำแหน่งวิชาการผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาการศึกษา หรือ สาขาเกี่ยวข้อง จำนวน 3 คน ตรวจสอบร่างรูปแบบการเรียนการสอน โดยผลปรากฏว่าร่าง รูปแบบการเรียนการสอนจะต้องปรับให้แต่ละองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน

ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบที่เหมาะสมในการสอนในรายวิชาพื้นฐานการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ประกอบด้วย 1) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการทำกิจกรรม เดี่ยว 2) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการทำกิจกรรมกลุ่ม 3) รูปแบบการเรียนการสอนแบบ วิชาการร่วมกับการดูสื่อวีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน และ 4) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับ เกมส์และการดูวีดิทัศน์นอกเหนือจากบทเรียน

1. ลำดับความพึงพอใจในรูปแบบการสอนแบบบันเทิงรายวิชาพื้นฐานการศึกษา สรุปได้ดังนี้

ตาราง 1 แสดงลำดับความพึงพอใจในรูปแบบการสอนแบบบัณฑิตยวิทยารายวิชาพื้นฐานการศึกษา

(n = 175)

รูปแบบการเรียนการสอนแบบบัณฑิตย	มากที่สุด (5 คะแนน)		มาก (4 คะแนน)		ปานกลาง (3 คะแนน)		น้อย (2 คะแนน)		น้อยที่สุด (1 คะแนน)		ลำดับความพึงพอใจ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
1) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการทำกิจกรรมเดี่ยว	73	42	63	36	39	22	0	0	0	0	4
2) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการทำกิจกรรมกลุ่ม	84	48	68	39	23	13	0	0	0	0	3
3) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการดูสื่อวีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน	114	65	51	29	10	6	0	0	0	0	1
4) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับเกมส์และการดูวีดิทัศน์นอกเหนือจากบทเรียน	91	52	63	36	21	12	0	0	0	0	2

นักศึกษาที่มีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงเรียงตามลำดับ ดังนี้

1. รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการดูสื่อวีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน นักศึกษาพึงพอใจในระดับมากที่สุด ให้นำหนักคะแนนเท่ากับ 5 คิดเป็นร้อยละ 65 ระดับมาก ให้นำหนักคะแนนเท่ากับ 4 คิดเป็นร้อยละ 29 และระดับปานกลาง ให้นำหนักคะแนนเท่ากับ 3 คิดเป็นร้อยละ 6

2. รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการเกมส์และการดูวีดิทัศน์นอกเหนือจากบทเรียน นักศึกษาพึงพอใจในระดับมากที่สุด ให้นำหนักคะแนนเท่ากับ 5 คิดเป็นร้อยละ 52 ระดับมาก ให้นำหนักคะแนนเท่ากับ 4 คิดเป็นร้อยละ 36 และระดับปานกลาง ให้นำหนักคะแนนเท่ากับ 3 คิดเป็นร้อยละ 12

3. รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการทำกิจกรรมกลุ่ม นักศึกษาพึงพอใจในระดับมากที่สุด ให้นำหนักคะแนนเท่ากับ 5 คิดเป็นร้อยละ 48 ระดับมาก ให้นำหนักคะแนนเท่ากับ 4 คิดเป็นร้อยละ 39 และระดับปานกลาง ให้นำหนักคะแนนเท่ากับ 3 คิดเป็นร้อยละ 13

4. รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการทำกิจกรรมเดี่ยว นักศึกษาพึงพอใจในระดับมากที่สุด ให้นำหนักคะแนนเท่ากับ 5 คิดเป็นร้อยละ 42 ระดับมาก ให้นำหนักคะแนนเท่ากับ 4 คิดเป็นร้อยละ 36 และระดับปานกลาง ให้นำหนักคะแนนเท่ากับ 3 คิดเป็นร้อยละ 22

#### อภิปรายผล

จากผลการวิจัยดังกล่าว มีประเด็นที่น่าสนใจบางประการควรนำมาอภิปราย ดังนี้

1. สภาพการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ที่พบว่าคณาจารย์มีการเตรียมการสอนมีพฤติกรรมการสอนในระดับดี ตามความคิดเห็นนักศึกษา นักศึกษาส่วนใหญ่ชอบการสอนที่สอดแทรกเนื้อหาสาระอื่นที่นอกเหนือจากบทเรียนด้วยสื่อการเรียนต่าง ๆ เช่น สื่อวีดิทัศน์และเกมส์ เพลง หรือความบันเทิงในรูปแบบอื่น ๆ ทำให้นักศึกษาผ่อนคลายและไม่เครียดกับวิชาการมากเกินไป เนื่องจากเวลาที่เรียนจำนวน 3 คาบ (180 นาที) ยาวนานเกินไปที่นักศึกษาจะรับเพียงข้อมูลทางวิชาการเพียงอย่างเดียว ซึ่งนักศึกษาจะพึงพอใจกับรูปแบบการสอนที่มีสื่อและแหล่งเนื้อหาอื่น ๆ มาเสริมระหว่างการเรียนรู้ เพราะนักศึกษาจะสนใจกับสื่อที่มองเห็นภาพ เสียง มากกว่าการจินตนาการตามทำอธิบายของอาจารย์ผู้สอน ดังนั้น ผู้สอนควรจัดสื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาและความสนใจของนักศึกษาเพื่อให้นักศึกษาให้ความสนใจเนื้อหาที่ผู้สอนถ่ายทอดได้ดียิ่งขึ้น ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2554: 94) ได้ให้แนวคิดว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองนั้น ผู้สอนจะมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน จัดกิจกรรมให้ตรงกับความสนใจและเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับนันทวัน ทองพิทักษ์ เสนอ ภิรม จิตรผ่อง และสมาน อัครภูมิ (2559: 527) ได้ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาหลักสถิติ พบว่า สภาพปัญหาการจัดการเรียนในปัจจุบัน ได้แก่ ผู้สอนมีปัญหาด้านเวลาสถานที่หรือห้องเรียน และด้านอุปกรณ์ สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ รวมถึงผู้สอนมีการจัดการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นอยู่ในระดับปานกลาง ผู้เรียนมีปัญหาด้านความรู้ด้านการวิเคราะห์เชิงตัวเลข และด้านพฤติกรรม ความรับผิดชอบ ดังนั้นแสดงให้เห็นว่าสภาพการเรียนรู้ที่เน้น

วิชาการมากเกินไป ไม่ส่งเสริมกิจกรรมเรียนรู้ที่ตรงกับความสนใจของผู้เรียน และมีวิธีการสอนที่เข้มงวด ขาดความยืดหยุ่นตามสภาพของผู้เรียนเป็นผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของผู้เรียน

2. การวิเคราะห์รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิง จากแบบบันทึกการเรียนรู้ของนักศึกษา พบว่ารูปแบบที่เหมาะสมในการสอนในรายวิชาพื้นฐานการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ประกอบด้วย 1) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการทำกิจกรรมเดี่ยว 2) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการทำกิจกรรมกลุ่ม 3) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการดูสื่อวีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนและ 4) รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการดูวีดิทัศน์นอกเหนือจากบทเรียน ทั้งนี้กิจกรรมกลุ่มและกิจกรรมเดี่ยวเป็นการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาได้ ทั้งยังเป็น การสะท้อนทักษะการสอนและการอธิบายของอาจารย์ผู้สอนด้วยว่าสามารถสื่อสารให้นักศึกษารับข้อมูลข่าวสาร ครบถ้วนชัดเจนมากน้อยเพียงใด แต่นักศึกษาบางหมู่เรียนไม่พอใจกับการทำกิจกรรมกลุ่มเนื่องจากมีนักศึกษา บางคนไม่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม มีเพียงนักศึกษาบางคนที่ทำกิจกรรมเท่านั้น ทั้งนี้เนื่องมาจากจำนวนสมาชิก ในกลุ่มมากเกินไปและเนื่องจากเป็นนักศึกษาปีที่ 1 ความสัมพันธ์และความร่วมมือกันทำงานยังไม่ดีเท่าที่ควร ดังนั้นควรจัดแบ่งกลุ่มทำกิจกรรมให้เหมาะสมกับปริมาณงานและให้นักศึกษาในกลุ่มมอบหมายหน้าที่ในการทำ กิจกรรมกลุ่มให้ชัดเจนและอย่างทั่วถึง และหากยังมีนักศึกษาบางคนไม่ให้ความร่วมมือ ควรแจ้งให้ผู้สอนทราบ เพื่อได้ดำเนินการแก้ไขและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักศึกษาเหล่านั้นต่อไป นอกจากนี้การใช้รูปแบบการเรียน การสอนที่สอดแทรกด้วยสื่อมัลติมีเดียประเภทวีดิทัศน์ เพลง ยังช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนในห้องเรียนมี บรรยากาศการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถนำสื่อเหล่านั้นมาเรียนเพิ่มเติมนอกเหนือจากใน ห้องเรียนตามความสนใจ หรือ แสวงหาความรู้อื่น ๆ เพิ่มเติมได้ตลอดเวลา ดังที่ พัทธราวัลย์ จินอนงค์ (2559: 236) ได้สรุปไว้ว่ามัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เป็นการส่งเสริมการเรียนการสอนที่มีลักษณะการบูรณาการสื่อสาร ต่าง ๆ เข้าด้วยกันสามารถนำเสนอเนื้อหาได้ลึกซึ้งกว่าการบรรยายแบบปกติ มัลติมีเดียกลายมาเป็นสื่อที่มี บทบาทสำคัญยิ่งต่อการเรียนการสอนในปัจจุบันและอนาคต ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนโดยการ สร้างแรงจูงใจ และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ โดยการใช้เทคนิคการนำเสนอที่หลากหลาย สามารถดึงดูดและคง ความสนใจของผู้เรียน ช่วยให้เกิดการจดจำ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดี มีการออกแบบ การใช้งานที่ง่าย ได้โต้ตอบปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน มีโอกาสเลือก ตัดสินใจและได้รับการเสริมแรงจากการได้ข้อมูล กลับทันที ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความรับผิดชอบต่อตนเอง โดยผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดีย เรื่องผ้าขาวม้าร้อย สีสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีประสิทธิภาพ เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 70/70 โดยได้ค่า 84.00/74.00 โดยมีการ ดำเนินการสร้างสื่อมัลติมีเดียอย่างเป็นระบบ ผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพอย่างเป็นลำดับขั้นตอน และ ได้ผ่านการปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้สื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพเชื่อถือได้ไว้ เป็นสื่อมัลติมีเดีย ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง หากยังไม่เข้าใจส่วนใด ก็สามารถเข้าไปศึกษาทบทวน ได้ตามต้องการ นอกจากนี้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับผ้าขาวม้าร้อยสีในทางทฤษฎีได้อย่างไม่เบื่อ หน่าย อีกทั้งสื่อมัลติมีเดียได้นำเสนอรูปภาพ เสียงบรรยาย ประกอบสื่อมัลติมีเดีย จึงทำให้สื่อดึงดูดความสนใจ ของผู้เรียนได้อย่างดี เช่นเดียวกับการเสริมกิจกรรมกลุ่ม หรือ การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (project based learning) เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่

ส่งเสริมให้มีทักษะการทำงานร่วมกัน และส่งเสริมทักษะในการแก้ปัญหา สามารถบูรณาการความรู้ที่ได้มาใช้กับเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับนิต สุวรรณเนต และสมจิต จันทน์ฉาย (2557: 81-83) ได้ศึกษาทักษะกระบวนการกลุ่มและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานผลการวิจัยพบว่า ทักษะกระบวนการกลุ่มของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานอยู่ในระดับดีและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานอยู่ในระดับมาก สำหรับรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้สื่อวีดิทัศน์ เกมส์ กิจกรรมเสริมในห้องเรียน นักศึกษาจะให้ความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น เนื่องจากการเปลี่ยนบรรยากาศและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเน้นเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียน และกระตุ้นให้มีการแลกเปลี่ยนทัศนคติต่อกัน รวมทั้งทำให้ผู้สอนได้เรียนรู้ทัศนคติและความต้องการของผู้เรียนเพื่อนำมาปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับภาพ เชียวแก้ว ปราโมทย์จันทร์เรือง และเนติ เฉลยวาเรศ (2557: 60) ได้ศึกษาพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคทิฟแทรกด้วยเพลง เรื่องโจทยปัญหาการบวก ลบ คูณ หาร กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องโจทยปัญหาการบวก ลบ คูณ หาร กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคทิฟแทรกด้วยเพลงอยู่ในระดับมาก ดังนั้นผู้สอนควรพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย สอดคล้องกับความแตกต่างของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน

3. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงเรียงตามลำดับ ดังนี้ รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการดูสื่อวีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน รูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับเกมส์และการดูวีดิทัศน์นอกเหนือจากบทเรียนรูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการทำกิจกรรมกลุ่ม และรูปแบบการเรียนการสอนแบบวิชาการร่วมกับการทำกิจกรรมเดี่ยว ทั้งนี้แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีความสนใจสื่อวีดิทัศน์ทั้งที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทเรียนและนอกเหนือบทเรียนเป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นสื่อที่ตรงกับความสนใจและเหมาะสมกับวัยของนักศึกษา โดยสื่อจะเน้นความบันเทิง และความรู้ที่เป็นเหตุการณ์ที่กำลังเป็นที่น่าสนใจ ดังนั้น ผู้สอนควรศึกษาค้นคว้าหาความรู้อื่น ๆ ที่เป็นที่สนใจของนักศึกษาและเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นว่าสนใจเรียนรู้เรื่องใด เพื่อให้ นักศึกษาผู้สอนได้มีกิจกรรมร่วมกันและเป็นการเสริมสร้างความรู้อื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์นอกเหนือจากบทเรียน นอกจากนี้จากการสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาพบว่า นักศึกษามักจะแสดงอาการเบื่อหน่ายกับการสอนที่นำเสนอแต่วิชาการโดยการบรรยายผ่านสื่อ PowerPoint อย่างเดียว และจะให้ความสนใจเพียง 30 นาที หลังจากนั้นจะเหม่อลอยหรือจับกลุ่มคุยกัน หรือขออนุญาตเข้าห้องน้ำ แต่หากสอดแทรกเนื้อหาอื่น ๆ ก็จะกลับมาให้ความสนใจผู้สอนอีกครั้ง ดังนั้น หากจำเป็นต้องสอนวิชาการ ผู้สอนควรมีการผ่อนคลายและเรียกความสนใจของนักศึกษาโดยนำเสนอข้อมูลและพูดคุยเรื่องอื่น ๆ หรือให้ดูวีดิทัศน์ที่นักศึกษาสนใจ ดังที่ นันทวัน ทองพิทักษ์ เสนอ ภิมจิตรผ่อง และ สมาน อัสวภูมิ (2559: 527) ได้ศึกษาความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาหลักสถิติ พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่างมีหลักการสำคัญ คือ การพัฒนา

รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นอยู่บนพื้นฐานความต้องการและกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง มีวัตถุประสงค์พัฒนาผู้เรียนให้ครบทั้ง 3 ด้าน คือด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย และมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบจะต้องมีความยืดหยุ่นใน 3 มิติ ได้แก่ ด้านเวลา ด้านเนื้อหา และด้านการจัดการเรียนการสอนและการจัดทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้ โดยพบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นที่พัฒนาแล้วโดยภาพรวมทุกด้านมีคุณภาพ พฤติกรรมความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละสัปดาห์ พบว่าสัปดาห์ที่ 1 กลุ่ม ทดลองส่วนใหญ่มีความรับผิดชอบปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 41.67 กลุ่มควบคุมส่วนใหญ่มีความรับผิดชอบต่ำ คิดเป็นร้อยละ 32.35 สัปดาห์ที่ 2 กลุ่มทดลองส่วนใหญ่มีความรับผิดชอบสูง คิดเป็นร้อยละ 79.17 กลุ่มควบคุมส่วนใหญ่มีความรับผิดชอบปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 47.06 สัปดาห์ที่ 3 กลุ่มทดลองส่วนใหญ่มีความรับผิดชอบสูง คิดเป็นร้อยละ 87.50 กลุ่มควบคุมส่วนใหญ่มีความรับผิดชอบปานกลางและมีความรับผิดชอบสูงจำนวน เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 35.29 ดังนั้นผู้สอนต้องจัดเตรียมสื่อ เอกสารประกอบการสอนให้พร้อมในการเรียนการสอน สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษา และทำความเข้าใจกับนักศึกษา หากนักศึกษาเกิดอาการเบื่อหน่าย ไม่ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอน ผู้สอนต้องปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม และความสนใจของนักศึกษา บางครั้งผู้สอนอาจเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการกำหนดรูปแบบการเรียนการสอนร่วมกับผู้สอนได้ แต่หากเกิดกรณีที่นักศึกษาอาจเรียกร้องหรือกำหนดขอบเขตในการเรียนมาก เกินไป ผู้สอนควรพิจารณาให้อยู่ในความเหมาะสมและไม่ทำให้นักศึกษาเกิดอคติต่อการเรียนได้

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนควรพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยสอดแทรกรูปแบบความบันเทิงที่เหมาะสมกับวัยและเนื้อหารายวิชา
2. ผู้สอนควรหาสื่อวีดิทัศน์และสื่อมัลติมีเดียประเภทอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาและความสนใจของผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาวิชา สามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง และมีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ผู้สอนในรายวิชาอื่น ๆ ควรปรับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนและสนับสนุนทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ จัดหาเครื่องมือ อุปกรณ์ การใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา และการแนะนำวิธีใช้สื่อต่าง ๆ มาบูรณาการการสอนแบบบันเทิงไปทดลองใช้กับวิชาอื่น และนักศึกษาชั้นปีอื่น รวมถึงนักศึกษาในคณะอื่น ๆ เพื่อศึกษาหารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา คณะวิชา หมู่เรียน และชั้นปีของนักศึกษาได้อย่างเหมาะสมต่อไป



### ข้อเสนอแนะในงานวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษารูปแบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพที่เน้นการนำภูมิปัญญาท้องถิ่น และอาชีพของชุมชน โดยนำกิจกรรมวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจในการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นที่น่าสนใจของชุมชนต่อไป

2. ควรทำการศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบันเทิงเพื่อศึกษาสาเหตุเชิงลึกที่อาจมีผลกระทบต่อจัดการเรียนรู้ เช่น ปัจจัยทางด้านผู้สอน ปัจจัยทางด้านผู้เรียน ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น

3. ควรทำการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบันเทิงให้เหมาะสมกับนักศึกษาในรายวิชาอื่นชั้นปีอื่น และคณะอื่น เพื่อทำการศึกษาถึงผลที่แท้จริง

### เอกสารอ้างอิง

#### ภาษาไทย

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ

พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

ทิตนา ขมมณี. (2554). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ

(พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.

นภาพร เขียวแก้ว ปราโมทย์จันทร์เรือง และ เนติ เฉลยวาเรศ. (2557). “พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนตามแนว

ทฤษฎีคอนสตรัคทีฟแทรกด้วยเพลง เรื่องโจทย์ปัญหาการบวก ลบ คูณ ทหาร กลุ่มสาระการเรียนรู้

คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.” วารสารสังคมศาสตร์วิจัย ปีที่ 5, ฉบับที่ 2

(เดือนกรกฎาคม- ธันวาคม) : 72-73.

นันทวัน ทองพิทักษ์ เสนอ ภริมาจิตรพงษ์ และ สมาน อัครภูมิ. (2559). “การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง.”

Veridian E-Journal, Silpakorn University ปีที่ 9, ฉบับที่ 3 (เดือนกันยายน – ธันวาคม) :

527-542.

นิต สุวรรณเนต และสมจิต จันทร์ฉาย. (2557). “การศึกษาทักษะการแก้ปัญหาและทักษะกระบวนการกลุ่มของ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่องภูมิปัญญา

ชุมชน.” วารสารสังคมศาสตร์วิจัย ปีที่ 5, ฉบับที่ 2 (เดือนกรกฎาคม- ธันวาคม) : 81-100.

พัชรราวลัย จินอนงค์. (2559). “การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ผ้าขาวม้าร้อยสี สำหรับนักเรียนช่วง

ชั้นที่ 2.” Veridian E-Journal, Silpakorn University ปีที่ 9, ฉบับที่ 3

(เดือนกันยายน – ธันวาคม) : 236

สุวิมล ตีรกานันท์. (2557). ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์: แนวทางสู่การปฏิบัติ (พิมพ์ครั้งที่) 8.

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

### ภาษาต่างประเทศ

Kjos, B. (2004). **Edutainment How Teletubbies Teach Toddlers**. Accessed August 11.

Available from <http://www.crossroad.to/test/articles/teletubbies>

Riley,E. (2002). **Teaching and Training**. Accessed August 11. Available from

<http://www.geocities.com/licunius/teaching.html>

White,R. (2004). **Children's Edutainment Centers: Learning through Play**. Accessed August

11. Available from <http://www.whitehutchinson.com/leisure/articles/76.shtml>