



วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี

ปีที่ 20 ฉบับที่ 2 เดือนตุลาคม ถึง ธันวาคม 2566

การผลิตสื่อสาระบันเทิงเพื่อการเรียนรู้ไร้ขีดจำกัดในห้องสมุดมีชีวิต

A PRODUCTION OF EDUTAINMENT MEDIA FOR UNLIMITED LEARNING IN THE LIVING LIBRARY

เทียมยศ ปะสาวะโน

Tiamyod Pasawano

ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, e-Mail: tiamyod@rmutt.ac.th (Corresponding Author)

Assistant Professor, Department of Educational Technology and Communications,
Faculty of Technical Education Rajamangala University of Technology Thanyaburi,
e-Mail: tiamyod@rmutt.ac.th (Corresponding Author)

(Received: 2023, August 11; Revised: 2023, October 3; Accepted: 2023, October 10)

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อผลิตสื่อในรูปแบบสาระบันเทิงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตาม
อัธยาศัย 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่เรียนกับสื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิต และ
3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจก่อนและหลังเรียนรู้จากสื่อสาระบันเทิง รูปแบบของสื่อสาระบันเทิงได้จากการ
วิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารในและต่างประเทศ ผู้เชี่ยวชาญประเมินและรับรองรูปแบบ กลุ่มตัวอย่าง เป็น
นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 จำนวน 8 คน และระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 คน ในภาคการศึกษาที่
2/2565 ด้วยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) เครื่องมือสำหรับการวิจัยได้แก่สื่อ
สาระบันเทิงและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบน
มาตรฐาน ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) และการทดสอบค่าที (Paired-Samples *t* test)
ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบสาระบันเทิงประกอบด้วยการ์ตูนสไลด์ป๊อปอัพแบบดิ่ง โดยนำเนื้อหาวิชาภาษาไทย
เรื่องมาตราตัวสะกดมาใช้ในการผลิตสื่อ มีอยู่ 8 แม่ ได้แก่ แม่กง แม่กน แม่กม แม่กก แม่กต แม่กบ แม่เกย
และแม่เกอว 2) สื่อสาระบันเทิงที่ผลิตขึ้นมีดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.58 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ
นักศึกษา ในการเรียนปนเล่นกับการ์ตูนสไลด์มาตราตัวสะกดในภาษาไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29

คำสำคัญ: สาระบันเทิง; เรียนปนเล่น; ห้องสมุดมีชีวิต



ABSTRACT

The objective of this research was to 1) produce an Edutainment media format to enhance informal learning, 2) study the academic achievement of students studying with live libraries, and 3) investigate the students' satisfaction before and after learning from the Edutainment media. The forms of edutainment media were obtained from the analysis of Thai and international research papers. The model was assessed and certified by experts. The samples acquired by purposive random sampling were eight 3rd grade early childhood and twelve 6th grade students enrolled in Semester 2/2022. The research equipment included edutainment media and achievement test. The analysis tools were percentage, average, standard deviation, item difficulty (p) and discrimination index (r) and Paired-Samples *t* test. The results showed that: 1) the form of edutainment consisted of a pop-up slide cards making use of Thai language's eight final consonant sound prototypes: /-ng/, /-p/, /-n/, /-m/, /-k/, /-t/, /-oe/, and /-oei/, 2) the effectiveness index of the produced edutainment had a performance index at 0.58, and 3) the students learning achievement of posttest scores was higher than the pretest at 0.01 levels. And the students' satisfaction was found at a high level, with an average of 4.29.

Keywords: Infotainment; Play and Learn; Living Library

บทนำ

โรงเรียนวัดกุดนกเปล้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระบุรี 1 ตั้งอยู่ที่หมู่ที่ 3 บ้านกุดนกเปล้า ตำบลกุดนกเปล้า อำเภอเมือง จังหวัดสระบุรี ห่างจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระบุรี เขต 1 ระยะทาง 5 กิโลเมตร จัดการศึกษา 2 ระดับตั้งแต่ชั้นอนุบาล 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในปี พ.ศ. 2565 มีจำนวนนักเรียนรวมกันทุกชั้นปีทั้งสิ้น 88 คน (โรงเรียนวัดกุดนกเปล้า, ออนไลน์, 2565) ซึ่งโรงเรียนแห่งนี้ได้ก่อตั้งขึ้นเมื่อพุทธศักราช 2481 โดยมีอาคารเรียนเป็นเอกเทศถาวรเรือนไม้ทรงปั้นหยา พ.ศ.2521 ได้รับอนุญาตจากองค์การบริหารส่วนจังหวัดสระบุรี ให้เปิดทำการสอนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อมา พ.ศ.2529 ได้รับอนุญาตจากสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติให้เปิดทำการสอนระดับก่อนประถมศึกษา (ชั้นเด็กเล็ก) มีวิสัยทัศน์จัดการเรียนการสอนให้นักเรียนมีคุณภาพได้รับการพัฒนาคุณลักษณะที่เหมาะสมได้มาตรฐานบนพื้นฐานความเป็นไทยและมีความรู้สู่สากล บุคลากรมีมาตรฐาน การบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม แนวคิดหลักเน้นการทำงานแบบมีส่วนร่วมของบุคลากรทุกฝ่ายร่วมคิดร่วมวางแผนร่วมปฏิบัติร่วมประเมิน ปรับปรุงและพัฒนาบริหารงานตามวงจรการทำงานในทุกกิจกรรมที่มีการดำเนินงาน มีการกำกับติดตาม ประเมินการทำงานเป็นระยะ ๆ โดยผู้ที่ได้รับมอบหมายเป็นผู้รับผิดชอบ ดำเนินการ สร้างเจตคติที่ดีต่อการพัฒนาสถานศึกษาแก่บุคลากรทุกคน คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนวัดกุดนกเปล้า ได้แก่



รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ มีความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัยใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ และมีความกตัญญู ส่วนกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ได้แก่ กีฬานักเรียนเลื่องฟ้าเกมส์ กิจกรรมวันคริสต์มาส และวันขึ้นปีใหม่ กิจกรรมแห่เทียนพรรษา กิจกรรมเปิดบ้านวิชาการและบัณฑิตน้อย กิจกรรมวันไหว้ครู รวมถึงการจัดค่ายคุณธรรมสำหรับนักเรียนโดยมีครูและนักเรียนร่วมกันจัดค่ายส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม สำหรับนักเรียนเพื่อพัฒนาศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม โดยอาศัยหลักธรรมในทางพระพุทธศาสนา ช่วยทำให้นักเรียนเปลี่ยนแนวคิดและพฤติกรรมไปในทางที่เหมาะสมและยังเป็นเกราะป้องกันให้นักเรียนห่างไกลสิ่งชั่วร้ายและรู้เท่าทันปัญหาที่เกิดขึ้น รวมทั้งสามารถคิดแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้องและดีงาม (เทศบาลตำบลกุดนกกเปล้า, ออนไลน์, 2565)

จากผลสำรวจของกรมกิจการเด็กและเยาวชนพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนที่เด็กและเยาวชนไทยต้องการมากที่สุด คือ การเรียนการสอนแบบลงมือปฏิบัติในสถานที่จริง คิดเป็นร้อยละ 75.90 ซึ่งจากข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนไทยใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่าการทำกิจกรรม หรือการสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, ออนไลน์, 2563) แสดงว่ายังขาดกิจกรรมและสื่อการสอนที่จะช่วยดึงดูดความสนใจให้เกิดการเรียนรู้ การเล่นเกมประกอบการจัดการเรียนการสอนจัดเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีได้ อีกทั้งยังเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนได้เห็นถึงคุณค่าและเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดีหรือรวดเร็วยิ่งขึ้นกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนยังสามารถช่วยฝึกทักษะเฉพาะด้านให้กับนักเรียน เช่น ทักษะการใช้ภาษา การฟัง การสังเกต ให้เกิดควบคู่ไปกับความสนุกสนานอีกด้วย (ธัญชนก กังนิกร, ปิยวดี มากพา และกิตติกรณ์ นพอดมพันธ์, 2564, หน้า 262) พื้นฐานสำคัญของโรงเรียนเป็นสถานที่บ่มเพาะการเจริญเติบโตสร้างงานสร้างอาชีพและรายได้ เด็กที่ได้รับการบ่มเพาะความรู้ทักษะวิชาการคุณธรรมและการงานอาชีพจะเติบโตเป็นประชากรที่มีคุณภาพในอนาคตช่วยแบ่งเบาภาระของผู้ปกครอง แต่สภาพปัจจุบันอาจจะมีปัญหาบ้าง เช่น ความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน การเรียนรู้เฉพาะบุคคลที่เร็วและช้าต่างกัน โรงเรียนยังมีความต้องการนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ที่จะนำมาสอน (พิมพ์พร ครอบครอง, 2559, หน้า 17) นักเรียนต้องการเรียนรู้กับกิจกรรมที่สนุกสนานมีรูปแบบที่หลากหลายสามารถเรียนรู้แบบไม่มีที่สิ้นสุดได้ทั้งสาระและบันเทิงควบคู่ในเวลาเดียวกัน (ชลิตา สุนันทาภรณ์, ออนไลน์, 2561) ดังนั้นเพื่อเป็นการตอบสนองต่อผู้เรียนที่มีความสนใจที่แตกต่างกัน หลากหลายอารมณ์และความรู้สึกบางคนขยันทำกิจกรรม บางคนเชื่องช้าไม่มีความใฝ่เรียนเท่าที่ควร โดยทางโรงเรียนได้เล็งเห็นถึงปัญหาเหล่านี้จึงได้มีแนวคิดจัดสรรพื้นที่บางส่วนในอาคารทำเป็นห้องสมุดมีชีวิต มีกิจกรรมให้ทำอย่างหลากหลาย ช่วยสร้างความสนใจให้รักการอ่าน การค้นคว้า เสาะแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง นำไปสู่การเป็นนักเรียนที่มีความรู้ มีคุณธรรม และสามารถนำวิชาความรู้ไปประกอบอาชีพได้เมื่อสำเร็จการศึกษา (จุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ และเทียมยศ ปะสาวะโน, 2562, หน้า 17) ช่วยแก้ปัญหาสังคมและชุมชน ช่วยให้เกิดแนวคิดที่จะนำไปประกอบอาชีพสร้างรายได้แก่ตนเองและครอบครัว โดยสถานะของโรงเรียนเป็นพื้นที่แสวงหาความรู้ของทั้งผู้ปกครองและนักเรียนเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งในครอบครัวช่วยเป็นเกราะป้องกันภัยทางสังคมในยุคปัจจุบันได้อีก



ทางหนึ่ง ตอบสนองนโยบายของยุทธศาสตร์การพัฒนาชาติให้เป็นพลเมืองดิจิทัล รู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ชุมชน สังคม และนำพาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้า

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อผลิตสื่อในรูปแบบสาระบันเทิงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัย
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับสื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิต
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจหลังเรียนรู้จากสื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิต

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรเป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 ถึงประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดกุดนกเปล้า จำนวน 88 คน (โรงเรียนวัดกุดนกเปล้า, ออนไลน์, 2565) และกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 จำนวน 8 คน และระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 คนที่กำลังเรียนในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิต วิเคราะห์ความเหมาะสมและหาข้อสรุปของรูปแบบสื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิตโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ให้คำแนะนำและรับรองรูปแบบการวิเคราะห์แบบประเมินความเหมาะสมของสื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิตโดยผู้เชี่ยวชาญใช้วิธีการหาค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์หาความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2549, หน้า 25) 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน หาค่าความเชื่อมั่นโดยคำนวณจากสูตร KR-20 (KUDER Richardson-20) และใช้สถิติเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency: IOC)

การเก็บรวบรวมข้อมูล มีการปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้ 1) วิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเพื่อพัฒนาเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียน 2) ประเมินคุณภาพของสื่อสาระบันเทิงโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาที่มีความรู้เกี่ยวกับการผลิตสื่อเทคโนโลยีการศึกษา 3) ในขั้นของการทดลอง ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดลองครั้งที่ 1 แบบหนึ่งต่อหนึ่ง และทดลองครั้งที่ 2 แบบกลุ่มเล็ก เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อสาระบันเทิง 4) ในขั้นของการทดลองภาคสนาม ผู้วิจัยเก็บรวบรวมผลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนของโรงเรียนวัดกุดนกเปล้า ระดับชั้นอนุบาล จำนวน 8 คน ระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 12 คน เมื่อออกแบบจนได้สื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิตที่เหมาะสมแล้วก็นำไปหาประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (Paired-Samples t test) เพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน



ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อสาระบันเทิงจากการทดลองแบบกลุ่มเล็ก

คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน	คะแนนทดสอบหลังเรียน
1	3	7
2	5	8
3	4	7
4	6	9
5	3	9
6	4	8
7	6	7
คะแนนรวม	6	9.50
คะแนนเฉลี่ย	5.66	9.70
คะแนนเต็ม	10	10

จากตารางที่ 1 พบว่าคะแนนการทดสอบก่อนเรียนของการทดลองแบบกลุ่มเล็ก มีคะแนนเฉลี่ย 5.66 และทดสอบหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 9.70 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน และได้ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.52

ตารางที่ 2 ค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อสาระบันเทิงจากการทดลองแบบภาคสนาม

คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน	คะแนนทดสอบหลังเรียน
1	5	8
2	4	10
3	6	10
4	3	8
5	4	9
6	5	9
7	6	8
8	7	9



ตารางที่ 2 (ต่อ)

คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน	คะแนนทดสอบหลังเรียน
9	5	10
10	4	10
11	4	10
12	3	9
คะแนนเฉลี่ย	4.66	9.16

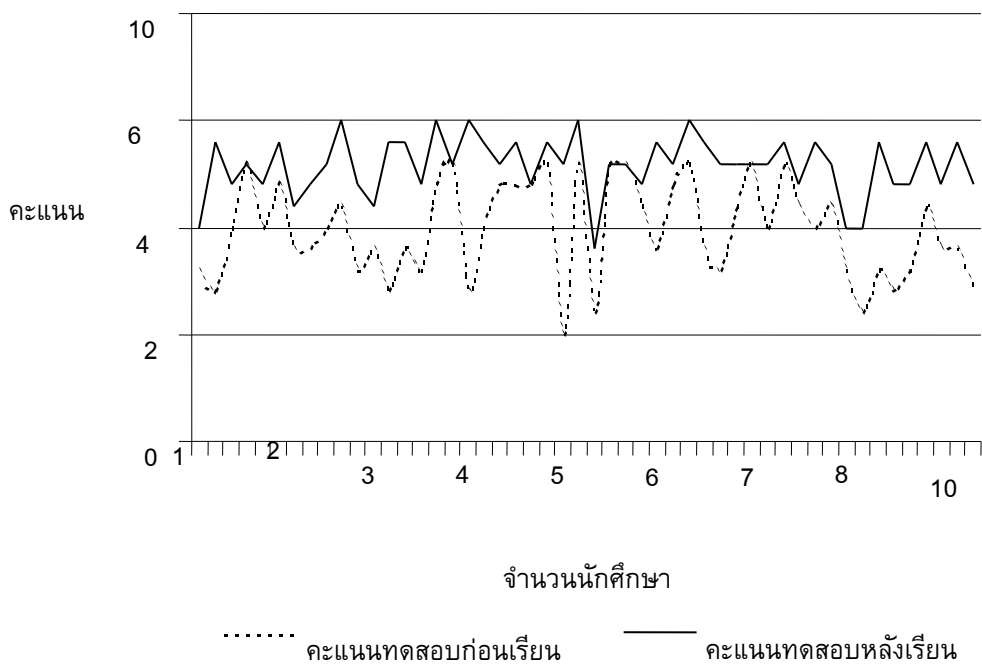
จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนการทดสอบก่อนเรียนของการทดลองแบบภาคสนาม มีคะแนนเฉลี่ย 4.66 และทดสอบหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 9.16 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน และได้ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.55 ซึ่งนักศึกษากลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 คน มีคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งค่าคะแนนเฉลี่ยของผลการสอบก่อนและหลัง แสดงผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 คะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
ก่อนเรียน	12	8.73	1.68	-10.161**	.000
หลังเรียน	12	12.33	1.47		

** $p < .01$

จากตารางที่ 3 พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากที่ได้เรียนกับสื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิตมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เรียนกับสื่อสาระบันเทิงมีความรู้เพิ่มขึ้นกว่าก่อนเรียน และสามารถสรุปได้ว่ารูปแบบสื่อสาระบันเทิงที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นส่งผลให้ระดับความก้าวหน้าทางการเรียนสูงขึ้นดังภาพที่ 1 ค่าเฉลี่ยความก้าวหน้าระหว่างก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest)



ภาพที่ 1 ค่าเฉลี่ยความก้าวหน้าระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อสาระบันเทิงในท้องสมมติชีวิต

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา	3.80	0.86	มาก
1.1 เนื้อหาในสื่อสาระบันเทิง ไม่ง่ายหรือยากเกินไป	3.76	0.89	มาก
1.2 มีเนื้อหาใหม่ ๆ ให้ได้เรียนรู้	3.80	0.83	มาก
1.3 ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาสื่อสาระบันเทิง	3.82	0.87	มาก
2. ด้านการนำเสนอสื่อสาระบันเทิง	2.91	0.62	ปานกลาง
2.1 ภาพที่นำเสนอในสื่อสาระบันเทิงมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	3.88	0.84	มาก
2.2 ภาพประกอบมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	3.91	0.83	มาก
2.3 รูปแบบตัวอักษร ขนาดและสีตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่าย	3.88	0.84	มาก
2.4 สื่อสาระบันเทิงมีความน่าสนใจ	3.88	0.84	มาก
3. ด้านกิจกรรม	3.13	0.64	ปานกลาง
3.1 กิจกรรมเสริมสร้างความรู้	3.82	0.87	มาก
3.2 กิจกรรมสามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา	4.19	0.85	มาก



ตารางที่ 4 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	แปลผล
3.3 คำอธิบายเนื้อหาชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.13	0.89	มาก
3.4 ความพึงพอใจโดยรวมที่มีต่อสื่อสาระบันเทิง	4.22	0.82	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.59	0.85	มาก

จากตารางที่ 4 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิตพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมที่มีต่อสื่อสาระบันเทิงเท่ากับ 4.22 กิจกรรมการเรียนรู้ได้ตลอดเวลาเท่ากับ 4.19 มีอธิบายเนื้อหาชัดเจนและเข้าใจง่ายเท่ากับ 4.13 ภาพประกอบมีความชัดเจน เข้าใจง่ายเท่ากับ 3.91 ภาพที่นำเสนอในสื่อสาระบันเทิงมีความชัดเจนเข้าใจง่ายเท่ากับ 3.88 รูปแบบตัวอักษร ขนาดและสีตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่ายเท่ากับ 3.88 สื่อสาระบันเทิงมีความน่าสนใจเท่ากับ 3.88 กิจกรรมเสริมสร้างความรู้เท่ากับ 3.82 ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาในสื่อสาระบันเทิงเท่ากับ 3.82 มีเนื้อหาใหม่ ๆ ให้ได้เรียนรู้เท่ากับ 3.80 เนื้อหาในสื่อสาระบันเทิงไม่ง่ายหรือยากจนเกินไปเท่ากับ 3.76

อภิปรายผล

1. การผลิตสื่อในรูปแบบสาระบันเทิงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแผ่นกระดาษแข็ง ฟิวเจอร์บอร์ด รูปภาพและอุปกรณ์การตัดแปะด้วยกาวเล็กชิ้นที่สามารถจัดหามาได้ ส่วนเนื้อหาได้คัดเอาเฉพาะหมวดคำที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยของเด็กเล็กและเหมาะสมที่จะเล่นกิจกรรมอย่างสนุกสนาน เพื่อให้เกิดความหลากหลายได้แก่ มาตราตัวสะกดไม่ตรงรูป 4 มาตรา ได้แก่ 1) แม่ กก, 2) แม่ กต, 3) แม่ กบ, 4) แม่ กน พร้อมด้วยมาตราตัวสะกดตรงรูป 4 มาตรา ได้แก่ 1) แม่ กง, 2) แม่ กม, 3) แม่ เกย, 4) แม่ เกอว นำมาผลิตเป็นแผ่นกระดาษแข็งเลื่อนเข้า-ออกแบบสไลด์ป๊อปอัพ และมีสีสันที่สดใสช่วยดึงดูดความสนใจของเด็กได้อย่างมากเมื่อรวมแล้วได้ทั้งหมด 8 ชุด แล้วจึงนำไปหาค่าประสิทธิภาพของสื่อจากการให้นักเรียนได้เรียนจากสื่อแล้วทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มีเนื้อหาครอบคลุมจุดประสงค์ 4 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง .38-.78 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง .20-.63 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ .74

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับสื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิต ผู้วิจัยได้ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 คน ปรากฏว่ามีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.55 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนแล้วทำให้ทราบว่ามีความก้าวหน้าทางการเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 3.0 คะแนน สอดคล้องกับ ชลิตา



สุนันทาภรณ์ (ออนไลน์, 2561) ที่ศึกษาเรียนปนเล่นปนเรียน กระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย ที่ได้จัดสรรสื่อการสอนสำหรับเด็กให้เหมาะสมกับช่วงวัยและการละเล่น และสอดคล้องกับ พิมพ์พร ครอบครอง (2559, หน้า 19) ที่ศึกษาผลการใช้วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มุ่งให้เด็กได้รับความรู้พร้อมกับความเพลิดเพลินในเวลาเดียวกัน แสดงให้เห็นว่าสื่อสาระบันเทิงที่ผลิตขึ้นในครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย สามารถนำไปใช้กับการทำกิจกรรมแบบสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิตได้อย่างเหมาะสม

3. ความพึงพอใจหลังเรียนรู้จากสื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิตในภาพรวมนั้นพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากจากการสอนและสังเกตการณ์ในขณะทดลองหาประสิทธิภาพของสื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิต พบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นอยากที่จะเรียน และตั้งใจเรียนรู้กับสื่อเป็นอย่างดี บางคนก็จดบันทึกความรู้ที่ได้จากการเรียนกับสื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิตหรือจดบันทึกเอาไว้เพื่อมาเรียนรู้ในภายหลัง แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิตที่เป็นสื่อที่มีคุณลักษณะเฉพาะตัวที่เหมาะสม สามารถให้ผู้เรียนได้รับสื่อที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัย มีตัวอักษรและภาพประกอบช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเร็ว สามารถจัดความผิดพลาดในการสื่อสารด้วยสื่อรูปแบบอื่นได้อย่างเหมาะสม ชัดเจน และช่วยสร้างความเพลิดเพลิน มีบรรยากาศในการเรียนรู้ได้ดีขึ้น นั่นเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าสื่อสาระบันเทิงในห้องสมุดมีชีวิตที่ผลิตขึ้นในครั้งนี้ สามารถนำไปใช้กับการเรียนการสอนในปีการศึกษาต่อไปได้และยังสามารถนำไปใช้กับโรงเรียนแห่งอื่น ๆ ใกล้เคียงได้อีกด้วยหรือผลิตเพิ่มให้กับรายวิชาอื่นได้อีกเพื่อใช้ทบทวนความรู้ในภายหลังได้อย่างไร้ขีดจำกัด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. มีครูผู้รับผิดชอบในการดูแลห้องสมุด เปิด-ปิดในเวลาที่เหมาะสม จัดมุมสนทนา การแนะนำกิจกรรม ให้นักเรียนสามารถเข้าใช้บริการได้อย่างต่อเนื่อง
2. ศึกษาวิธีการใช้สื่อสาระบันเทิงร่วมกับกิจกรรมเรียนปนเล่น พร้อมสังเกตผลหรือให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปในตัว
3. เตรียมสื่ออุปกรณ์ประกอบการสอนที่เกี่ยวข้องให้พร้อม เช่น สื่อกราฟิก แผ่นสไลด์ป๊อปอัพ กิจกรรมเรียนปนเล่น การร้องเพลง การปรบมือ รางวัลล่อใจ เป็นต้น
4. ควรทำการสอนเสริมหรือสอนชดเชยให้แก่เด็กที่เรียนรู้ช้าหรือไม่เข้าใจบทเรียน โดยใช้สื่อสาระบันเทิงมาสอนซ้ำหรือสอนชดเชยได้
5. ขณะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสาระบันเทิง อาจารย์ผู้สอนควรอยู่ในห้องสมุดมีชีวิตแห่งนี้ด้วยทุกขั้นตอน เพื่อควบคุมนักเรียนให้เล่นตามกิจกรรม ตามฐาน ที่ครูได้กำหนดไว้ล่วงหน้า สังเกตความสนใจ ซักถามนักเรียน ถ้ายังไม่เข้าใจ ครูผู้สอนสามารถหยุดเล่นกลางคันแล้วอธิบายเพิ่มเติมได้ทันทีจนกว่า



นักเรียนจะเข้าใจ กฎ กติกา มารยาท (หากไม่จำเป็นไม่ควรอธิบายแทรกขณะนักเรียนกำลังเรียนปนเล่นกับสื่อสาระบันเทิง)

6. ควรเน้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมตามบทเรียนจากสื่อสาระบันเทิงตามขั้นตอนทุกกิจกรรม เช่น การตอบคำถาม การออกเสียง การร้องเพลง การทดสอบเข้าใจพอริบ เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ทำวิจัยให้ครอบคลุมถึงการพัฒนาเทคนิคการสอนเฉพาะตัวของครูแต่ละคน ร่วมกับสื่อสาระบันเทิงรูปแบบเรียนปนเล่นที่นำมาใช้ เพื่อให้เป็นผู้สอนที่มีบุคลิกกระฉับกระเฉง อารมณ์ดี ซึ่งจะช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้ครื้นเครง สนุกสนาน เป็นสิ่งดึงดูดความสนใจให้แก่ผู้เรียน

2. ทำการศึกษาวิจัยด้านการออกแบบสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนเพิ่มเติม ช่วยเพิ่มสีสันสวยงามมากยิ่งขึ้นและถูกใจผู้เรียน ให้อารมณ์เหมือนนั่งอยู่ในสนามเด็กเล่น มากกว่ารู้สึกวุ่นวายในห้องเรียน

3. นำสื่อชนิดอื่น ๆ ที่หลากหลายมาสอนเปรียบเทียบให้เห็นถึงความแตกต่างของการเรียนรู้จากการใช้สื่อต่างชนิดกัน เช่น โปสเตอร์ ชุดการสอน แผ่นพับแสนสนุก นิทรรศการ เป็นต้น แล้วเลือกใช้สื่อชนิดและแบบที่เหมาะสมที่สุดกับนักเรียนแต่ละชั้นปี เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงสุด

4. จัดให้มีกิจกรรมตลอดภาคการศึกษา โดยเชิญวิทยากรจากภายนอกมาบรรยายให้ความรู้และมุมมองที่แปลกใหม่ จัดแข่งขันวาดภาพ การประกวดเซาว์ปัญญาพอริบ เป็นต้น

5. ผลิตสื่อสาระบันเทิงในรูปแบบหนังสือป้อบอัพทั้งขนาดใหญ่และขนาดเล็ก มาทำกิจกรรมในห้องสมุดมีชีวิต ถ่ายภาพนิ่ง วิดีโอ แล้วนำออกเผยแพร่ทางเว็บไซต์ยูทูบหรือเฟสบุ๊ค เป็นการเพิ่มช่องทางการรับชมและทบทวนความรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในรูปแบบ Social Network เป็นการเผยแพร่แนวคิดเรียนปนเล่นให้เป็นที่รู้จักกว้างไกล เพื่อสร้างทางเลือกในการรับข้อมูลให้หลากหลายช่องทางมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2563). *รายงานการสำรวจความคิดของเด็กและเยาวชนในหัวข้อ “เด็กและเยาวชนคิดและทำอะไรในแต่ละวัน”* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก:

https://www.dcy.go.th/public/mainWeb/file_download/1653283114029-672024637.pdf [2565, 17 ตุลาคม].

จุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ และเทียมยศ ปะสาวะโน. (2562). การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏ, 7*(1), หน้า 17-23.

ชลิตา สุนันทาภรณ์. (2561). *เรียนปนเล่นเล่นปนเรียน:กระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://thepotential.org/knowledge/play-based-learning> [2564, 24 กรกฎาคม].



วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี

ปีที่ 20 ฉบับที่ 2 เดือนตุลาคม ถึง ธันวาคม 2566

เทศบาลตำบลกุดนกกเปล้า. (2565). **ข้อมูลพื้นฐาน** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก:

<https://www.kudnokplao.go.th/contact.php> [2565, 15 กันยายน].

ธัญชนก กังนิกร, ปิยวดี มากพา และกิตติกรณ นพอดมพันธ์. (2564). การจัดการเรียนรู้ตามอรรถาธิบายสำหรับ
เด็กและเยาวชนด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้คุณค่าในการแสดงหนังใหญ่
วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี. **วารสารชุมชนวิจัย**, 15(4), หน้า 260-270.

พิมพ์พร ครอบครอง. (2559). ผลการใช้วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์เรื่อง
การบวกและการลบจำนวน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์การศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

โรงเรียนวัดกุดนกกเปล้า. (2565). **ข้อมูลและสภาพทั่วไปของโรงเรียนวัดกุดนกกเปล้า** (ออนไลน์).

เข้าถึงได้จาก: <https://www.kudnokplao.go.th/detailRev2.php?page=4&id=318>

[2564, 24 กรกฎาคม].

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2549). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ:
สุวีริยาสาส์น.