

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตี้ทีวี

THE DEVELOPING LEARNING MATERIALS TO STIMULATE LEARNING FOR LEARNERS THROUGH REALITY TV PROGRAMS

รันดา ฆนาบศักดิ์¹ และศิริเรือง พัฒน์ช่วย²
Randa Kanabsak¹ and Siriruang Phatchuay²

¹ สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชนและนวัตกรรมการสื่อสาร คณะอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล

² สาขาวิชาเทคโนโลยีวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล

¹ Major of Mass Communication of Technology and Communication Innovation,
Rajamangala University of Technology Rattanakosin Wang Klai Kangwon Campus

² Major of Computer Engineering Technology, Rajamangala University of Technology
Rattanakosin Wang Klai Kangwon Campus

E-mail: Tarntip.kan@rmutr.ac.th

Received:	January 25, 2022
Revised:	October 5, 2022
Accepted:	November 9, 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตี้ทีวี 2) ประเมินสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตี้ทีวี 3) ศึกษาเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตี้ทีวี และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านรายการเรียลิตี้ทีวี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 15 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการโฆษณาทางวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อการเรียนรู้แบบรายการเรียลิตี้ทีวี จำนวน 11 ตอน แบบประเมินสื่อ แบบทดสอบคะแนนก่อนและหลังเรียน แบบประเมินความพึงพอใจ และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตี้ทีวี สำหรับการเรียนในรายวิชาการเขียนบทวิทยุและโทรทัศน์ โดยเกณฑ์ที่ยอมรับได้ว่าเป็นค่าดัชนีประสิทธิผล มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งผลค่าคะแนนของค่าดัชนีประสิทธิผลมีค่า = 0.5175 มีผลคือ ผ่านเกณฑ์ 2) ผลประเมินสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตี้ทีวี มีค่า = 0.93 มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 – 1 ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ไม่ต่ำกว่า 0.50 ถือว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ดีสามารถนำไปใช้ได้ 3) ผลคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตี้ทีวี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p = 0.00$, $t = 21.77$) และ 4) ผลการ

วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด คือ มีค่าเฉลี่ย = 4.51 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.54

คำสำคัญ

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ กระตุ้นการเรียนรู้ รายการเรียลิตีทีวี

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) developing learning materials to stimulate learning for learners through reality TV programs, 2) assess learning materials to stimulate learning of learners through reality TV, 3) compare students' Student's t-test scores through reality TV programs, and 4) study students' satisfaction with learning through reality TV programs. The sample group used in the research were 15 third-year students enrolled in the radio and television advertising program. The research instrument was a learning media based on a reality TV program of 11 episodes, media assessment form, pre-test / post-test, satisfaction assessment form. The statistics used in the data analysis were mean, percentage, standard deviation and t-test, independent testing.

The results were as; 1) The efficiency of the developing learning materials to stimulate learning for learners through reality TV programs for studying in radio and television script writing. The acceptable criterion was that the Effectiveness Index was valued at 0.50 or higher, which the score of the Effectiveness Index was = 0.5175, resulting in passing the criteria. 2) The media assessment results Learning to stimulate learners' learning through reality TV with the value = 0.93, the value is between 0.67 – 1, and the consistency index is not less than 0.50 is considered a media. 3) The Pre- and post-study test scores of students through reality TV statistically significant at the 0.05 level ($p = 0.00$, $t = 21.77$) and 4) The results of the analysis of students' satisfaction with online lessons revealed that the students' satisfaction with learning was at the highest level, with mean = 4.51 and standard deviation = 0.54.

Keywords

Learning Materials Development, Active Learning, Reality TV Programs

ความสำคัญของปัญหา

เมื่อกำลังถึงวงการการศึกษาไทย (Sethakul & Utakrit, 2019) ถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งที่ควรได้รับการผลักดันในเรื่องของสื่อการเรียนรู้ที่ควรมีคุณภาพและมีความทันสมัย เพราะปัจจุบันสื่อการสอน (Gleason & Von Gillern, 2018) มีการพัฒนาที่หลากหลายรูปแบบ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการ

เรียนรู้มากที่สุดแก่ผู้เรียน ทำให้ครูผู้สอนต้องพัฒนาสื่อการเรียนรู้อยู่ตลอดเวลาโดยนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยเพื่อให้มีความทันสมัย ดังนั้นการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนจำเป็นต้องมีการผสมผสานเทคนิคต่าง ๆ เพิ่มเติมเข้าไปในสื่อการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็นรายการเรียลิตี้ทีวี (Reality TV) (Feltwell et al., 2019) ที่มีความเป็นไฮบริด (hybrid) หรือมีลักษณะผสมระหว่างเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอกระจายรายการแบบคอนเทนต์ โดยเป็นรูปแบบรายการความจริงบันเทิง (Factual Entertainment) ที่มีประสิทธิภาพสูงในการสื่อสารสาระข้อเท็จจริง พร้อมกับดึงดูดคนดูได้หลากหลายกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการในปัจจุบัน ทั้งการเป็นรายการคุณภาพ และรายการยอดนิยม ลักษณะการเป็นลูกผสมในรายการเรียลิตี้ทีวี (Reality TV) นั้น มีการผสมผสานระหว่างรูปแบบรายการอยู่แล้ว ทำให้รายการน่าดู แปลกใหม่ เกิดรูปแบบรายการที่หลากหลาย น่าติดตาม เหมือนการสร้างนวัตกรรมให้วงการโทรทัศน์ อีกทั้งปัจจัยบางอย่างที่ทำให้ผู้เรียนไม่สนใจเรียนซึ่งเกิดจากประเด็นของพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กยุคศตวรรษที่ 21 (Wongkongdech, Wongkongdech & Goolprom, 2018) อาทิเช่น ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อหรือการเล่นเกมส์ และใช้สื่อออนไลน์ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดจาก (Phramaha Chaichana Buddhameede (Kiram), 2020). ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0 โดยนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์เป็นสื่อการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิคที่หลากหลายเพื่อช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีกิจกรรมแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อให้เกิดการกระตือรือร้นในขณะที่เรียน

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ คือ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตี้ทีวี เพื่อช่วยแก้ปัญหาที่ผู้เรียนไม่สนใจเรียน โดยมีพฤติกรรมในการนั่งคู้ นั่งหลับขณะเรียนหรือทำกิจกรรมอื่น เช่น ผู้เรียนเล่นโทรศัพท์มือถือและเกมส์ในเวลาเรียน หรือแม้แต่การไม่จดจำเนื้อหารายละเอียดที่ผู้สอนได้สอนในคาบเรียนนั้น ด้วยแนวคิดการสร้างสื่อรูปแบบใหม่ขึ้นมาในครั้งนี้ ผู้สอนหวังว่าการสร้างสื่อให้หน้าสนใจ เปลี่ยนรูปแบบการสอน จะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจมากขึ้น กระตุ้นให้เกิดความสนใจแบบต่อเนื่องในแต่ละตอนของสื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ได้ โดยการวิจัยในครั้งนี้เริ่มตั้งแต่กระบวนการถ่ายทำวิดีโอ โดยทำการถ่ายทำจากสถานการณ์จริง ชีวิตจริงของคนไม่ว่าจะเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ในบริเวณจังหวัดประจวบคีรีขันธ์และจังหวัดใกล้เคียง อาทิ เพชรบุรี สมุทรสงคราม สมุทรสาคร และชุมพร มีแหล่งงานฝีมือพื้นเมือง รวมไปถึงอาหารไทย ขนมต่าง ๆ ศิลปะวิทยาการทางวิชาชีพที่เคยมีกำลังจะสูญหาย ไร้ผู้สืบทอดหรือผู้สืบสาน โดยลงพื้นที่ถ่ายทำเป็นตอน ๆ ทำให้เกิดจุดเด่นของเรียลิตี้ทีวีที่สามารถทำให้การสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ และ การนำเสนอข้อเท็จจริงเกิดประสิทธิภาพต่อการคิดของคนได้ดี โดยพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตี้ทีวี และศึกษาเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตี้ทีวี อีกทั้งประเมินสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตี้ทีวี ตลอดจนศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านรายการเรียลิตี้ทีวี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 15 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการโฆษณาทางวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ เพื่อนำผลจากวิจัยที่ได้ไปพัฒนาวิธีการสอนและปรับเปลี่ยนวิธีการของรูปแบบการสอนให้เหมาะสมกับสภาพการเรียนรู้ของนักศึกษาต่อไปในอนาคต

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

1. สื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวีควรเป็นอย่างไร
2. สื่อการเรียนรู้จะต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจและทำให้คะแนนหลังเรียนได้ดีขึ้น
3. เปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนว่าดีขึ้นหรือไม่
4. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านรายการเรียลิตีทีวีอยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวี
2. เพื่อประเมินสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวี
3. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวี
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านรายการเรียลิตีทีวี

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน คณะอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการโฆษณาทางวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ จำนวนทั้งหมด 29 คน โดยกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง ห้อง 2 จำนวน 15 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1 สื่อการเรียนรู้แบบรายการเรียลิตีทีวีเป็นตอน ๆ
- 2.2 แบบประเมินสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวี
- 2.3 แบบทดสอบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวี

ประกอบด้วยข้อสอบแบบปรนัย 10 ข้อ

- 2.4 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านรายการเรียลิตีทีวี

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

- 3.1 สื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วยกระบวนการสร้าง 3 ขั้นตอนดังนี้

1. กระบวนการวางแผนก่อนการผลิตรายการ (Pre – production) เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามขอบเขตของบทของรายการที่ได้กำหนดขึ้นตามวัตถุประสงค์ รายการ The reality We are go มีการเดินทางไปถ่ายทำยังสถานที่ต่าง ๆ ที่มีศิลปะวิทยาการในด้านของความรู้พื้นฐาน อาหาร สิ่งประดิษฐ์ที่เป็นองค์ความรู้ดั้งเดิมในแหล่งชุมชนจังหวัดใกล้เคียง ได้แก่ จังหวัด สมุทรสาคร สมุทรสงคราม เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ และชุมพร เนื่องจากเป็นพื้นที่ใกล้เคียงสามารถติดตามถ่ายทำรายการได้ค่อนข้างสะดวก และเป็นแหล่งที่มีองค์ความรู้เก่าแก่อยู่รวมกันมากพอสมควร จึงเป็นตัวอย่างที่ดีในการถ่ายทำรายการ

2. กระบวนการผลิตรายการ (Production) สำหรับนำสื่อที่ได้ไปใช้ในส่วนของกระบวนการออกแบบพัฒนาบทเรียนออนไลน์ในรูปแบบของรายการเรียลิตี้ ทั้งหมด 11 ตอน ประกอบด้วยการทำรายละเอียดสคริปต์ของแต่ละตอนแสดงดังตัวอย่างดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตัวอย่างกระบวนการผลิตรายการ (Production)

ลำดับ	ภาพ	เสียง	ภาพ	เวลา
1	Fade in Logo “The Reality We are go” Fade out	เสียงเพลงประจำ รายการ		00.00.02
2	Dissolve ภาพ การทำภารกิจตัด เข้ารวมกันเป็น ภาพตัวอย่างการ ทำกิจกรรมของแต่ละ คน	เสียงเพลงประจำ รายการ		00.00.10
3	Cut in MS – พิธีกรแนะนำ ตัว Effect + CG ชื่อ พิธีกร	- เสียงพิธีกร - เสียงดนตรีคลอ เบา ๆ - เสียง Effect (ที่ ทำให้พิธีกรดู น่าสนใจ)		00.01.08 00.01.12 00.01.18
4	Cut in, Fade in แนะนำตัว ไบท์หน้า มองกล้อง/พูดกับ กล้อง	- เสียงดนตรีประจำ รายการ - เสียงผู้ร่วมภารกิจ - เสียงคนถาม คำถาม	 	00.03.00

3. กระบวนการหลังการผลิตรายการ (Post - production) เป็นขั้นตอนการตัดต่อลำดับภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของรายการในแต่ละตอน ซึ่งขั้นตอนนี้จะมีการใส่เทคนิคพิเศษต่าง ๆ เช่น การทำกราฟิก การแต่งภาพ การย้อมสี การเชื่อมโยงภาพ มีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียงใส่เสียงพูด เสียงบรรยากาศต่าง ๆ เพิ่มเติม มีการนำดนตรีมา

ประกอบเรื่องราว เพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชม โดยทำการจัดเก็บเป็นไฟล์ .AVI หลาย ๆ ไฟล์ ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ จากนั้นนำไฟล์ .AVI ตัดต่อภาพโดยตัดต่อแบบ Non-Linear Editing โดยใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอโดยเฉพาะ สามารถเพิ่มเทคนิคพิเศษปรับแต่งภาพให้สวยงาม สามารถตัดต่อได้อย่างรวดเร็วและเกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุด

3.2 แบบประเมินสื่อการเรียนรู้ เป็นการหาค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย 3 ท่านจากการให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัยการตรวจสอบโดยให้เกณฑ์ในการตรวจพิจารณาข้อคำถาม ดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

เมื่อได้ผลคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญต่อไปเป็นขั้นตอนการคำนวณหาค่า IOC โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

1. ถ้าข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 มีค่าความเที่ยงตรง ใช้ได้

2. ถ้าข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

3.3 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ของรายวิชาการโฆษณาทางวิทยุกระจายเสียง และวิทยุโทรทัศน์ ประกอบด้วยทั้งหมด 10 ข้อ แบบปรนัย

3.4 แบบประเมินความพึงพอใจ ประกอบด้วยทั้งหมด 10 ข้อ ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วยการวิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้เรียนทำก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการทดสอบค่าที่แบบไม่อิสระต่อกันชนิด Dependent Samples และวิเคราะห์การประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ด้วยวิธีการทางสถิติ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (Junkorn et al., 2020)

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 – 5.00 หมายความว่า ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50 หมายความว่า ระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 – 3.50 หมายความว่า ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 – 2.50 หมายความว่า ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 – 1.50 หมายความว่า ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ผู้วิจัยใช้ ภาษา PHP และออกแบบฐานข้อมูลด้วย MySQL รวมทั้งการเขียนโปรแกรมร่วมกับภาษา JavaScript และใช้แพลตฟอร์ม Google Firebase Authentication เข้ามาช่วยในการพัฒนาระบบเพื่อให้สามารถใช้งานได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการทำงานแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก โดยมีหน้าที่การทำงานดังนี้ คือ

1.1 อาจารย์ผู้สอน

- สามารถจัดการข้อมูล การเพิ่ม ลบ แก้ไข บทเรียนและเนื้อหาบทเรียน
- สามารถจัดการคำถาม และ ลบคำถาม
- สามารถจัดการและเพิ่ม ลบ รายการเรียลิตีทีวีเป็นตอน ๆ
- สามารถดูรายการเรียลิตีทีวีทั้งหมดที่มีอยู่ในบทเรียน
- สามารถกำหนดจุดที่ต้องการให้ระบบแสดงคำถามขึ้นมาระหว่างการเล่นวิดีโอ

รายการเรียลิตีทีวี

- สามารถเพิ่มใบงานในบทเรียนได้
- สามารถสร้างโพสต์เพื่อใช้เป็นช่องทางในการระดมความคิดเห็นได้
- สามารถดูข้อมูลผู้เรียนในบทเรียนได้ 2 แบบได้แก่ ไฟล์ PDF และ ไฟล์ Excel

1.2 ผู้เรียน

- สามารถดูข้อมูลผู้เรียน ข้อมูลสถิติ สถิติการทำแบบทดสอบ บทเรียนของฉัน และ บทเรียนยอดนิยม

- สามารถดูเมนูต่าง ๆ สำหรับบทเรียนจะประกอบด้วย เนื้อหา โพสต์ รายการเรียลิตีทีวี และใบงาน

- สามารถเริ่มทำการทดสอบและดูคะแนนแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน ได้
- สามารถเข้าเรียนตามบทเรียนแบบรายการเรียลิตีทีวีได้

1.3 ผู้ดูแลระบบ

- สามารถจัดการเมนูควบคุมการเข้าสู่ระบบได้จาก 2 ช่องทางคือ Facebook หรือ Google

- สามารถจัดการระดับผู้ใช้งานแต่ละคน

- สามารถจัดการข้อมูลของระบบ อาทิการจัดการข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่ การแก้ไข การลบ การรีเซ็ตรหัสผ่านเข้าเรียน

โดยผู้วิจัยขอนำเสนอตัวอย่างการทำงานของระบบดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตัวอย่างการทำงานของระบบ

การเข้าสู่ระบบ	ระบบผู้เรียน	บทเรียนแบบรายการเรียลิตีทีวี
		

2. ผลการประเมินสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวี พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านการประเมินด้านเนื้อหา มีระดับค่าคะแนนทุกรายการย่อย ภายในด้านเนื้อหาแต่ละข้อมีค่าความสอดคล้อง เท่ากับ 0.93 มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 ซึ่งถือว่า คุณภาพของสื่อการเรียนรู้ด้านเนื้อหา อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสมมีคุณภาพสูงสามารถนำไปใช้สำหรับการ เรียนการสอนได้ แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวี

ลำดับที่	รายการ	ค่าความคิดเห็น			ค่า IOC	แปลผล
		1	2	3		
1	เนื้อหาสอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชา	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	ความเหมาะสมของการแบ่งเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	ลำดับของการนำเสนอเนื้อหา	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
4	ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5	ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	ความทันสมัยของเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	ความทันสมัยของรายการเรียลิตีทีวี	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ใช้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
9	ความเหมาะสมในการนำไปเผยแพร่	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	เนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
รวม					0.93	

3. ผลการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวี สำหรับการเรียนในรายวิชาการเขียนบทวิทยุและโทรทัศน์ คะแนนเฉลี่ยผลทางการเรียนของนักเรียน ก่อนเรียนเท่ากับ 2.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47 และคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนหลังเรียน เท่ากับ 6.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 ผู้เรียนมีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.00$, $t=21.77$) แสดงดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลัง เรียนของผู้เรียน (n=15)

การทดสอบ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t-test	Sig.
ก่อนเรียน	2.67	0.47	21.77	0.0000
หลังเรียน	6.47	0.50		

*อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวี ในภาพรวมสำหรับการเรียนในรายวิชาการเขียนบทวิทยุและโทรทัศน์ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด คือ มีค่าเฉลี่ย = 4.51 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.54 แสดงดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวี (n=15)

ลำดับที่	รายการ	ผลการประเมิน		ระดับความพึงพอใจ
		\bar{X}	SD	
1	การแสดงผลหน้าจอโดยรวม	4.60	0.51	มากที่สุด
2	การป้อนข้อมูลเข้าสู่ระบบ	4.40	0.51	มาก
3	ขั้นตอนการทำงานระบบ	4.47	0.64	มาก
4	ความสะดวกในการเข้าใช้งานระบบ	4.47	0.52	มาก
5	การใช้ภาษาหรือสัญลักษณ์ของหน้าจอ	4.33	0.62	มาก
6	การนำเสนอข้อมูลรายการแต่ละตอนที่ย่อย	4.53	0.52	มากที่สุด
7	สีของตัวอักษรโดยรวม	4.53	0.52	มากที่สุด
8	การแสดงผลการทดสอบแต่ละตอนที่ย่อย	4.67	0.49	มากที่สุด
9	ความเร็วของการประมวลผลระบบ	4.60	0.51	มากที่สุด
10	ความถูกต้องกับภาษาที่ใช้ระบบมีเนื้อหาสมบูรณ์	4.53	0.52	มากที่สุด
รวม		4.51	0.54	มากที่สุด

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวี สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ด้านการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวี ที่ผู้วิจัยได้นำเสนอวิธีการผลิตกลุ่มการเรียนรู้ที่เป็นรายการเรียลิตีทีวี สอดคล้องใน (Hwang, Arora, Goldstein, Yang & Story, 2017) ที่สามารถออกแบบเนื้อหาการเรียนการสอนแบบพื้นฐานที่มีอยู่ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ให้เป็นแบบแผนสำหรับวงการการศึกษาที่สนใจเพื่อพัฒนาให้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่เข้มข้นและมีความน่าเชื่อถือโดยเลือกตัวอย่างการผลิตรายการสมัยใหม่เป็นการผลิตรายการสมัยใหม่เป็นแบบ “เรียลิตีทีวี (Reality TV)” โดยมีขั้นตอนการสร้างรายการที่ถูกออกแบบโดยการนำเสนอเนื้อหาสาระและความบันเทิงผสมเข้าด้วยกัน 3 ขั้นตอน คือ กระบวนการวางแผน

ก่อนการผลิตรายการ (Pre – production) กระบวนการผลิตรายการ (Production) และ กระบวนการหลังการผลิตรายการ (Post - production)

2. ด้านการประเมินสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวี โดยผลการประเมินสื่อการเรียนรู้แบบกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวี พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านการประเมินด้านเนื้อหา มีระดับค่าคะแนนทุกรายการย่อยภายในด้าน เนื้อหาแต่ละข้อมีค่าความสอดคล้อง (IOC : Index of Item-Objective Congruence) เท่ากับ 0.93 มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 ซึ่งถือว่าคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ด้านเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม มีคุณภาพสูง ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Jitsangworn, 2019) การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง หลักสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี พบว่าอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสมมีคุณภาพสูงสามารถนำไปใช้ได้ โดยมีค่าความสอดคล้องด้านเนื้อหา เท่ากับ 0.96 อยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 และด้านสื่อและการ นำเสนอ เท่ากับ 0.93 อยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00

3. ด้านการเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนผ่านรายการเรียลิตีทีวีโดย ขอบเขตของกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 (ห้อง 2) ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการโฆษณา ทางวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ ของสาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน จำนวน 15 คน โดย วิธีดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น การเข้าศึกษาตัวระบบที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยทั้งหมด 11 ตอน เพื่อให้เข้าถึงเป้าหมายได้มากที่สุด ผู้วิจัยจึงออกแบบรายการให้ผู้เรียนจะได้รับความรู้จากบทเรียน และสนุกกับการลุ้นการทำภารกิจของผู้เข้าร่วมภารกิจ ในรายการจะแฝงไปด้วยการปลูกจิตสำนึกรัก วิถีการดำเนินชีวิตแบบไทย ๆ ซึ่งเป็นรูปแบบของรายการที่มีการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในรายวิชาดังกล่าวมากยิ่งขึ้น มีการเก็บข้อมูลและข้อเสนอแนะต่าง ๆ จาก ผู้เรียน เพื่อนำมาปรับแก้ไขในเรื่องต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ต่อไป โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางในการวัด ระดับค่าคะแนนจากงานวิจัยของ (Nontapa, 2022) โดยใช้สถิติทดสอบ t –test (Dependent t –test) ด้วยการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนของกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เรื่องเชิง คณิตศาสตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาใช้ทดสอบกับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง 15 คน โดยแสดงผลการทดสอบค่า คะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 2.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47 และคะแนนเฉลี่ยทางการเรียน ของผู้เรียนหลังเรียนเท่ากับ 6.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 และค่า t-test เท่ากับ 21.77 หลังเรียน ของผู้เรียนถือว่า มีระดับค่าคะแนนที่สูงขึ้น

4. ด้านศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านรายการเรียลิตีทีวี โดยมีข้อ คำถามในการสอบถามผู้เรียนจำนวน 10 ข้อ ซึ่งในภาพรวมสำหรับการเรียนในรายวิชาการเขียนบท วิทยุและโทรทัศน์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด คือ มีค่าเฉลี่ย = 4.51 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.54 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Jarusawat, 2020) การศึกษาความพึงพอใจในการสอนวิชาการรู้สารสนเทศ ด้วยวิธีการเรียนแบบมีส่วนร่วมและการสอน แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้ศึกษาความพึงพอใจในการเรียนแบบมีส่วนร่วม และการสอนแบบร่วมมือผ่านการจัดกิจกรรมโดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 4 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหา ความรู้ 2) ด้านการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 3) ด้านผู้สอน และ 4) ด้านสิ่งสนับสนุน ในการเรียนผลจากการศึกษาพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนแบบมีส่วนร่วมและการสอน

แบบร่วมมือหัวข้อด้านสิ่งสนับสนุนในการเรียนมีค่าเฉลี่ย (4.44) และรายด้านอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ด้านเนื้อหาความรู้มีค่าเฉลี่ย (4.49) อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Wongthong & Thaksin, 2022) ซึ่งได้ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ โดยรวมคะแนนทุกการประเมิน มีค่าเฉลี่ย = 3.70 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.80 อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งนี้

1. ด้านการคัดเลือกข้อมูลของทางด้านอาชีพและภูมิปัญญาท้องถิ่นของอำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ไม่สามารถเข้าถึงและสามารถถ่ายได้ครบทุกอย่าง เนื่องจากสภาพแวดล้อมและอากาศ อีกทั้งการจำกัดบางอย่างที่ไม่สามารถเข้าถึงได้
2. ควรมีการวางแผนการเลือกใช้รูปแบบของการนำเสนอข้อมูลรายการเรียลิตี้ทีวี แต่ละตอนที่เรียนมีการครอบคลุมในหน้าจอแสดงรวมที่สามารถดูได้ง่ายขึ้น

ข้อเสนอแนะของการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาในรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application) สำหรับการใช้งานที่สะดวกและทันสมัยเพิ่มขึ้นอีกทั้งเพื่อสร้างแรงจูงใจต่อผู้เรียน
2. ควรสอบถามความต้องการของผู้เรียนในการพัฒนารูปแบบสื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความสนใจเพื่อนำไปวางแผนการวิจัยที่ตรงต่อความต้องการของผู้เรียนและสอดคล้องกับหลักสูตรตลอดจนคำอธิบายรายวิชาต่อไปในอนาคต
3. ควรมีการพัฒนารายการเรียลิตี้ทีวี ที่มีการดำเนินเรื่องเป็นตอน ๆ สำหรับการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ขึ้นมาเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ก็จะสามารถทำให้ได้รับความสนใจมากกว่าการสอนแบบบรรยาย
4. ควรมีการศึกษาและพัฒนารายการเรียลิตี้ทีวี ที่มีการดำเนินเรื่องเป็นตอน ๆ ณ สถานที่ที่มีศิลปะวิทยาการทางวิชาชีพของแต่ละท้องถิ่นในแต่ละจังหวัดที่กำลังจะสูญหาย ให้เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ต่อยอดจนกระทั่งสามารถสร้างความน่าเชื่อถือให้กับองค์กร ชุมชน หรือสถานประกอบการให้ดีขึ้น โดยการลงพื้นที่ถ่ายทำเรียลิตี้ทีวีเป็นรายตอน เพื่อนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากชุมชน

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. สามารถนำสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นในรูปแบบรายการเรียลิตี้ทีวีไปใช้สอนให้ผู้เรียนที่มีความสนใจผ่านช่องทางอื่นได้เป็นไฟล์วิดีโอ .avi , mp4 โดยผ่าน YouTube

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ที่สนับสนุนทุนวิจัยงบประมาณแผ่นดินประจำปีงบประมาณ 2561 สัญญาเลขที่ A-2/2561 ในครั้งนี้

References

- Feltwell, T., Wood, G., Rowland, S., Long, K. S., Elsdon, C., Brooker, P., & Lawson, S. (2019). **Designing Second-Screening Experiences for Social Co-Selection and Critical Co-Viewing of Reality TV**. Paper presented at the Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems.
- Gleason, B., & Von Gillern, S. (2018). Digital citizenship with social media: Participatory practices of teaching and learning in secondary education. **Journal of Educational Technology & Society**. 21(1), 200-212.
- Hwang, D. C., Arora, A., Goldstein, D. S., Yang, S. C., & Story Jr, G. A. (2017). **Managing related digital content**. In: Google Patents.
- Jarusawat, P. (2020). k̄ansuks̄ā khw̄āmphungphō̄ch̄ai nai k̄ānsō̄n w̄ichākā̄n r̄ū s̄ārasonthē̄t dūai withī̄ k̄ān r̄iān b̄āp mī s̄uān r̄uām l̄æ k̄ānsō̄n b̄āp r̄uāmmū̄ phū̄a phatthanā thaksa h̄āng satawat thī̄ 21 [Students' satisfaction of the information literacy course using the collaborative learning and collaborative teaching approaches to enhance the 21st century skills]. **Journal of Human Sciences**. 21(3), 43-62.
- Jitsangworn, W. (2019). k̄ānphatthanā botriān 'ō̄nlai r̄uāng lak samkhan khō̄ng theknō̄lō̄yī̄ s̄ārasonthē̄t samrap naksuks̄ā parinyā trī̄ Khana Witthayāsāt l̄æ Thēknō̄lō̄yī̄ mahāw̄itthayālai r̄atchaphat Thon Buri [Development of online lesson on principle of information technology for undergraduate students, Faculty of Science and Technology, Dhonburi Rajabhat University]. **Dhonburi Rajabhat University Journal**. 13(2), 92-104.
- Junkorn, A., Palwisut, P., Rodjan, M. & Muangpool, T. (2020). k̄ānphatthanā rabop sanapsanun k̄ān tatsinch̄ai samrap khonsong phalittaphon thāngk̄ān kasēt sū̄ talāt chumchon dōī ch̄ai withī̄k̄ān choē̄ng phanthukam [The development of decision support systems for transporting agricultural produce to local market using genetic algorithm]. **Journal of Applied Information Technology**. 6(1), 29-37.
- Nontapa, N. (2022). k̄ānphatthanā krabuānk̄ān ch̄atk̄ān r̄iānrū̄ dōī 'ong choē̄ng khanittasāt tām thritsadī k̄ānr̄iānrū̄ khō̄ngwaikō̄tsakī thī̄ mī̄ k̄ān chuāi sō̄m samatthana phū̄a songsōm manō̄ that thāng khanittasāt khō̄ng nakriān thī̄ mī̄ phon samrit thāngk̄ān r̄iān tam [A development of learning management process using mathematics stories based on Vygotsky's theory with scaffolding to enhance mathematics concepts of low achievement students]. **Journal of Graduate Studies Valaya Alongkorn Rajabhat University**. 16(2), 112-122.

- Phramaha Chaichana Buddhameedee (Kiram), (2020). kanchat kitchakam songsoem kanrianru nai yuk thailaen si. su 4.0 [Organizing activities promote learning in the Thailand 4.0]. **Journal of Teaching Social Studies**. 2(01), 133-148.
- Sethakul, P., & Utakrit, N. (2019). Challenges and future trends for Thai education: conceptual framework into action. **International journal of Engineering Pedagogy**. 9(2), 8-16.
- Wongkongdech, R., Wongkongdech, A. & Goolprom, W. (2018). phruttikam kanchai su khong dek yuk satawat thi yisip'et [Social media using skill of child in 21st centuries]. **Nakhon Lampang Buddhist's Journal**. 7(2), 26-36.
- Wongthong, P. & Thaksin, S. (2022). kansuksa khwam phrom phruttikam kanrianru lae khwamphungphochai khong nakrian radap chan matthayommasuksa rongrian sathit Mahawitthayalai Srinakharinwirot 'ongkharak thi mi to kanchatkan rianru nai chuang kan phrae rabat khong rok kho wit-19 [A study of the readiness, learning behavior and satisfaction of high school students of Ongkarak Demonstration School Srinakharinwirot University towards online learning management during covid-19 outbreak]. **Journal of Humanities and Social Sciences Nakhon Phanom University**. 12(2), 166-180.