

การพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนวของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้สื่อภาพยนตร์

The Increasing of Matthayomsuksa 3 Students' Motivation for Guidance Activities by Using Movie Media

พันธีตรา สามารถ¹, ธัญกร สงเคราะห์¹, โยธิน ป้องเพชร¹, อธิวัฒน์ Sunaruk¹
Pantheetra Smart¹, Thanyakorn Songkao¹, Yothin Pongpech¹,
Athiwat Sunaruk¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนวของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการพัฒนาโดยการใช้สื่อภาพยนตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนวของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 70 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 35 คน สุ่มอย่างง่ายเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน และแผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนว สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานใช้ t-test dependent samples และ t-test Independent samples

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาโดยการใช้สื่อภาพยนตร์มีคะแนนค่าเฉลี่ยแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนวหลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาโดยการใช้สื่อภาพยนตร์มีคะแนนค่าเฉลี่ยแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนว หลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการพัฒนาโดยการใช้สื่อภาพยนตร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ภาพยนตร์ แรงจูงใจ วิชาแนะแนว

¹ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)

¹ Mahasarakham University Demonstration School (Secondary)



Abstract

The purposes of this study were to study and compare the result of using movie media to develop the learning motivation in guidance activities of students. The samples to develop the learning motivation in guidance activities were 70 people. They were then randomly selected into an experimental group and a control group, which each group was consisted of 35 people. The Instruments were the learning motivation in guidance activities scale and guidance activities plans by using movie media to enhance the learning motivation in guidance activities. The statistics used for analyzing data were mean and standard deviation ; and also were t-test dependent samples and t-test Independent samples employed for hypothesis testing.

The results of this study were as follows ;

1. The students who were taught by using movie media had the mean scores measuring the learning motivation in guidance activities after were taught higher than before were taught at the .05 level of significance.
2. The students who were taught by using movie media had the mean scores measuring the learning motivation in guidance activities after were taught higher than the students were not taught by using movie media at the .05 level of significance.

Keywords: Movie media, guidance activities, motivation

บทนำ

ในสังคมปัจจุบันจะเห็นได้ว่าเด็กเป็นบุคคลที่มีค่ายิ่งที่จะต้องได้รับการดูแลเอาใจใส่เพื่อให้เจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพต่อไปในอนาคต การจะพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ในทุกๆ ด้าน จึงจำเป็นต้องวางรากฐานตั้งแต่เด็กและมีการพัฒนาด้านต่างๆ ไปพร้อมๆ กัน คือด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การศึกษาระดับประถมศึกษา นับว่าเป็นการเตรียมความพร้อมให้เด็กมีพัฒนาการตามวัย มีศักยภาพ โดยเฉพาะการส่งเสริมและพัฒนาด้านสุขภาพกายของเด็กให้มีร่างกายสมบูรณ์แข็งแรงนับเป็นพื้นฐานสำคัญประการแรกที่ช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านต่างๆ ให้เป็นไปอย่างสมบูรณ์ เพื่อให้เด็ก

ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มตามศักยภาพ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545: 4-5) จึงได้จัดทำหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข ความเป็นไทย และได้มีการกำหนดโครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานไว้ให้สถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องมีแนวปฏิบัติ และแบ่งสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรออกเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ สาระภาษาไทย สาระคณิตศาสตร์ สาระวิทยาศาสตร์ สาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา สาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี และสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และจัดให้มีกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนซึ่ง



เป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

กิจกรรมแนะแนวมีความสำคัญเนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตนเอง เสริมสร้างทักษะชีวิต วุฒิภาวะทางอารมณ์ การเรียนรู้ในเชิงพหุปัญญาและการสร้างสัมพันธภาพที่ดี ซึ่งครูผู้สอนทุกคนต้องทำหน้าที่แนะแนวให้คำปรึกษาด้านชีวิต การศึกษาต่อ พัฒนาตนเองสู่โลกด้านอาชีพ และการมีงานทำ กิจกรรมแนะแนวดังกล่าวมีขอบข่ายงานที่สำคัญ 3 ด้านประกอบด้วย ด้านแรก การแนะแนวการศึกษา เป็นกระบวนการช่วยเหลือผู้เรียนในด้านการศึกษาให้ผู้เรียนรู้จักโลกกว้างทางการศึกษา รู้จักวิธีการเรียนที่ดี พัฒนาการเรียนได้เต็มตามศักยภาพ สามารถปรับตัวด้านการเรียน รู้จักเลือกวิชาเรียนและวางแผนการศึกษาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีนิสัยใฝ่รู้ใฝ่เรียน ด้านที่สอง การแนะแนวอาชีพ เป็นกระบวนการช่วยเหลือผู้เรียนให้รู้จักตนเองและโลกของงานอย่างหลากหลาย สามารถเลือกอาชีพที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ มีเจตคติที่ดีต่อการทำงานและอาชีพที่สุจริต รู้จักวิธีการเตรียมตัวเพื่อการเลือกอาชีพในอนาคต รวมทั้งการช่วยเหลือผู้เรียนให้มีโอกาสได้รับประสบการณ์และการฝึกงานตามความถนัดและความสนใจ และด้านที่สาม การแนะแนวด้านชีวิตและสังคม เป็นกระบวนการช่วยเหลือผู้เรียนให้รู้จักและเข้าใจตนเอง รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น มีอารมณ์ที่มั่นคง มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เข้าใจในสิ่งแวดล้อม รู้จักปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัว ชุมชนและสังคม รวมทั้งสามารถปรับตัวให้ดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553: 22)

การเรียนรู้แนะแนวให้ประสบผลสำเร็จนั้นปัจจัยที่สำคัญที่สุดและได้รับการพัฒนาที่เห็นชัดเจนคือแรงจูงใจ ซึ่ง อ็อกฟอร์ด (Oxford, 1996: 121) ได้แบ่งลักษณะของพฤติกรรมที่บ่งบอกว่านักเรียนมีแรงจูงใจออกเป็น 2 ประเภทคือ 1. พฤติกรรมของนักเรียนที่มีแรงจูงใจภายนอก ลักษณะที่แสดงออกคือ นักเรียนจะเลือกทำกิจกรรมเดียวให้สำเร็จ และทำกิจกรรมที่ง่ายไปหากิจกรรมที่ยาก 2. พฤติกรรมของนักเรียนที่มีแรงจูงใจภายใน เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากตัวของนักเรียนเอง เช่นสนใจศึกษาหาความรู้ในสิ่งที่เรียนเพราะเห็นประโยชน์ของการเรียน ใช้ประสบการณ์เดิมเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ประสบการณ์ใหม่ ครูต้องค้นหาแรงจูงใจของนักเรียน โดยการออกแบบสำรวจ แบบสัมภาษณ์พูดคุย หรือสังเกตก่อนที่จะวางแผนการสอนแต่ละภาคเรียน ครูต้องให้นักเรียนตั้งจุดมุ่งหมายในการเรียนวิชาแนะแนว และช่วยให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์หรือเป้าหมายที่นักเรียนตั้งไว้ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ที่ได้ผลดีนั้นแรงจูงใจจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อการเรียนรู้ ในกิจกรรมแนะแนว ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนานักเรียนในด้านการศึกษา อาชีพ สังคม ส่วนตัว มุ่งที่จะให้นักเรียนได้รู้จัก เข้าใจตนเอง และผู้อื่น สามารถคิดตัดสินใจแก้ปัญหา มีเป้าหมายในชีวิต สามารถวางแผนด้านการเรียนและอาชีพได้ ปรับตัวเข้ากับสังคมและผู้อื่นได้ และช่วยส่งเสริมนักเรียนให้เกิดความพร้อมที่จะเรียนรู้ และพัฒนาตนเองในทุกๆ ด้าน

ภาพยนตร์ เป็นสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ อีกประเภทหนึ่งมีทั้งในรูปแบบ วีซีดี และ ดีวีดีที่เข้ามามีบทบาททางการเรียนในปัจจุบัน เป็นสื่อสภาพจริงที่ทำให้ผู้เรียนได้รับรู้ ชิมชั้ววัฒนธรรม ประเพณี รูปแบบการดำเนินชีวิตอื่นๆ ที่แตกต่างหรือคล้ายคลึงกับตนเอง เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยกระตุ้น ส่งเสริมความสนใจในการเรียนของนักเรียนให้มากยิ่งขึ้น



โดยทั่วไปภาพยนตร์มีคุณลักษณะหรือหน้าที่หลัก 4 อย่างด้วยกันคุณลักษณะที่หนึ่ง คือ ถ่ายทอดเรื่องราวของเรื่องเป็นภาษาพูด นักเรียนจะได้ฟังสำเนียง ระดับของน้ำเสียงที่เน้นหนักเบา มีชีวิตชีวาตามบริบทของตัวละครในสถานการณ์ต่างๆ คุณลักษณะที่สองคือการสื่อทางอารมณ์ ภาพยนตร์มีหน้าที่สร้างอารมณ์ต่างๆ ให้กับคนดูไม่ว่าจะเป็นความเศร้าโศก ความสุข ความหวาดเสียว สยดสยอง ฯลฯ ด้วยวิธีการที่แตกต่างกันไป หน้าที่ที่สามคือ สื่อทางด้านความคิด ซึ่งสามารถทำได้ 2 ลักษณะด้วยกันคือ คนที่ผลิตภาพยนตร์อาจจะแทรกความคิดบางอย่างที่อาจเป็นปรัชญา ข้อคิด หรือแง่คิดที่ดี เกี่ยวกับการใช้ชีวิตเข้าไปในเนื้อเรื่อง ซึ่งนักเรียนจะรับรู้และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันของตนเอง และอีกลักษณะหนึ่งคือกระตุ้นให้คนดูใช้ความคิดของตนเอง คุณลักษณะสุดท้ายคือ การสร้างความตื่นตาตื่นใจ ซึ่งความตื่นตาตื่นใจนี้ส่วนใหญ่เราได้มาจากการเห็นภาพแต่เสียงดนตรีก็มีส่วนไม่น้อย (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ และคณะ, 2542: 32-33) นอกเหนือจากนั้น ภาพยนตร์ยังมีประโยชน์อีกหลายประการเช่น เป็นสิ่งดึงดูดความสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนอย่างสูง

ผู้ศึกษาค้นคว้าทำการสอนรายวิชาแนะแนวที่โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการสังเกตในขณะที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทำให้ทราบปัญหาในการเรียนวิชาแนะแนวคือ นักเรียนไม่มีแรงจูงใจในการเรียน ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน มองไม่เห็น คุณค่า ความสำคัญ และประโยชน์ของวิชาแนะแนว ประกอบกับการสัมภาษณ์นักเรียนในเรื่องของความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาแนะแนว พบว่า

นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่าวิชาแนะแนวเป็นวิชาที่มีได้นำไปใช้ในการศึกษาต่อจึงไม่ได้ให้ความสำคัญในการเรียน อีกทั้งวิธีที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาแนะแนวยังเป็นวิธีแบบเดิม คือ ใช้วิธีการบรรยายเป็นส่วนใหญ่ จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายที่จะเรียนรู้และมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาแนะแนวส่งผลให้การเรียนการสอนวิชาแนะแนวไม่ประสบความสำเร็จ ไม่บรรลุตามความมุ่งหมายของหลักสูตร แต่ในขณะเดียวกันถ้าผู้ศึกษาค้นคว้าใช้สื่อเทคโนโลยีอื่นๆ เช่น เรื่องราวเนื้อหาจาก VCD/ DVD หรือจาก Youtube ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาแนะแนวในช่วงจัดกิจกรรมการเรียนผู้เรียนกลับมีความสนใจ มีความกระตือรือร้น และตอบคำถามได้เป็นอย่างดี จากสภาพการณ์ดังกล่าวทำให้ผู้ศึกษาค้นคว้าพบว่า ในการจัดการเรียนการสอนวิชาแนะแนวนั้น ผู้สอนต้องกระตุ้นความสนใจหรือ สร้างแรงจูงใจ เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาแนะแนว ซึ่งจะส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนดีขึ้น ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงเลือกใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้วิชาแนะแนว เนื่องจากผู้เรียนในวัยนี้ชอบเรียนรู้จากสื่อเทคโนโลยีต่างๆ และภาพยนตร์เป็นเรื่องที่ผู้เรียนให้ความสนใจ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ บริบทตามสถานการณ์ต่างๆ จากการดูและการฟัง ซึ่งนักเรียนจะได้ทั้งความรู้และความสนุกสนานเพลิดเพลินและเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนวของนักเรียนหลังการพัฒนาโดยใช้สื่อภาพยนตร์ โดย

1. เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนวของนักเรียนหลังการพัฒนาโดยใช้สื่อภาพยนตร์ก่อน และหลังการพัฒนา



2. เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชา
แนะแนวของนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาโดยใช้สื่อ
ภาพยนตร์ กับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการพัฒนา
โดยใช้สื่อภาพยนตร์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ปีการ
ศึกษา 2561 จำนวน 230 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้ง
นี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่าย
มัธยม) ปีการศึกษา 2561 จำนวน 2 ห้อง ห้องละ
35 คน รวม 70 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง
จากนั้นใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายเป็นกลุ่มทดลอง
และกลุ่มควบคุม

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ แผนการจัดการ
เรียนรู้วิชาแนะแนวเพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียน
วิชาแนะแนวโดยการใช้สื่อภาพยนตร์

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ แรงจูงใจในการเรียน
วิชาแนะแนว

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ
ภาพยนตร์เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชา
แนะแนว

2. แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนแบบ
มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ
ใช้วัดแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนวของนักเรียน
ก่อน และหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิชา
โดยใช้สื่อภาพยนตร์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการ
ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ
แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนและแผนการจัดการ
เรียนรู้โดยใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อพัฒนาแรงจูงใจใน
การเรียนวิชาแนะแนว โดยวิเคราะห์หาค่าความ
เที่ยงตรง ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น
โดยแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนมีค่าความเที่ยง
ตรงรายข้อตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป มีค่าอำนาจจำแนก
รายข้ออยู่ระหว่าง 0.221-0.723 และมีค่าความ
เชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดทั้งฉบับเท่ากับ
.841 และผลการตรวจสอบความถูกต้องของ
เนื้อหา ความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้
กิจกรรมการวัดการประเมินผล ความเหมาะสม
ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อภาพยนตร์
เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนวจาก
ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน สรุปผลได้ว่าแผนการ
จัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54
หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบ
ความแตกต่างของคะแนนแรงจูงใจในการเรียนวิชา
แนะแนวของนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาโดยการใช้
สื่อภาพยนตร์ ก่อนทดลอง และหลังการทดลอง
โดยพิจารณาจากค่า t-test dependent samples
และผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่าง
ของคะแนนแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนวหลัง
การทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่ม
ควบคุม โดยพิจารณาจากค่า t-test Independent
samples

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความ
แตกต่างของคะแนนแรงจูงใจในการเรียนวิชา



แนะแนวของนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาโดยการ
ใช้สื่อภาพยนตร์ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการ

ทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
ดังตาราง 1

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนวของ
นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาโดยการใช้อุปกรณ์ก่อนทดลอง และหลังการทดลอง

กลุ่มทดลอง	n	\bar{X}	S.D.	t	P
ก่อนทดลอง	35	3.75	0.381	10.493	.000
หลังทดลอง	35	4.54	0.278		

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความ
แตกต่างของคะแนนแรงจูงใจในการเรียนวิชา
แนะแนวหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง
และกลุ่มควบคุม พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมี

คะแนนค่าเฉลี่ยแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนว
หลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัย
สำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตาราง 2

ตาราง 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนวหลัง
การทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	P
กลุ่มทดลอง	35	4.54	0.278	11.244	.000
กลุ่มควบคุม	35	3.44	0.505		

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาแรงจูงใจ
ในการเรียนวิชาแนะแนวของนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้สื่อภาพยนตร์
สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาโดยการใช้
สื่อภาพยนตร์มีคะแนนค่าเฉลี่ยแรงจูงใจในการ
เรียนวิชาแนะแนวหลังการทดลอง สูงกว่าก่อน
การทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
.05 สอดคล้องกับสมมุติฐานข้อที่ 1 เนื่องจากสื่อ
ภาพยนตร์ที่นำมาใช้เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการ
เรียนวิชาแนะแนวของนักเรียนเป็นสื่อที่มีเนื้อหา
สาระตรงตามจุดประสงค์ เป้าหมายของบทเรียน

มีความน่าสนใจของเรื่องราว ทำให้ผู้เรียนสามารถ
เห็นเนื้อหาในแบบรูปธรรม เข้าใจง่าย น่าสนใจ
เป็นวิธีการสอนที่ไม่ซ้ำซาก ผู้เรียนสามารถสัมผัส
ได้ทั้งรูป และเสียง ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีความจำที่
คงทนได้ดีขึ้น เพราะว่าการถ่ายทอดเรื่องราวของ
เรื่องเป็นภาษาพูด นักเรียนจะได้ฟังสำเนียง ระดับ
น้ำเสียงที่เน้นหนักเบา มีชีวิตชีวาตามบริบทของ
ตัวละครในสถานการณ์ต่างๆ ภาพยนตร์ที่นำมา
ใช้ยังช่วยสร้างอารมณ์ต่างๆ ให้กับนักเรียนไม่ว่า
จะเป็นความเศร้าโศก ความสุข ความหวาดเสียว
พร้อมทั้งยังสอดแทรกปรัชญาข้อคิด หรือแง่คิด
ดี ๆ เกี่ยวกับการใช้ชีวิตเข้าไปในเรื่อง ซึ่งนักเรียน
จะรับรู้ และนำไปใช้ในการชีวิตประจำวันของตนเองได้



อีกทั้งภาพยนตร์ที่นำมาใช้นั้นมีภาพและเสียงที่สามารถสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับนักเรียนเป็นอย่างมาก ภาพยนตร์ยังเป็นสื่อที่ใช้ได้กับการเรียนทุกประเภท เป็นสื่อการสอนที่ช่วยประหยัดเวลา ทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว สร้างประสบการณ์ร่วมกันแก่ผู้เรียนเพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องเป็นไปในแนวทางเดียวกัน และยังเป็นจุดรวมความสนใจของผู้เรียน ให้มีความสนใจในสิ่งที่ชมร่วมกัน เพิ่มความสนุกสนานในเนื้อหาบทเรียน (กิดานันท์ มลิทอง, 2548: 185) ซึ่งสอดคล้องกับจรรยา เหนียนเฉลย (2546: 80-81) ที่กล่าวว่าประโยชน์ของภาพยนตร์ต่อการศึกษา คือ ภาพยนตร์สามารถเพิ่มพูนความสนใจ ความรู้ และยังทำให้ผู้เรียนจดจำได้นานเพราะเห็นภาพที่แท้จริง และสอดคล้องกับผลการวิจัยของวิภา อีโน (2551: บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาเรื่องการใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษารูปได้ว่า ภาพยนตร์ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจภายนอก แรงจูงใจภายใน และแรงจูงใจทางสังคม และภาพยนตร์ทำให้นักเรียนต้องการเรียนภาษาอังกฤษ เพราะกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นมีความสนุกสนานเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน

2. นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาโดยการใช้อุปกรณ์ภาพยนตร์มีคะแนนค่าเฉลี่ยแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนว หลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการพัฒนาโดยการใช้อุปกรณ์ภาพยนตร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมุติฐานข้อที่ 2 ผลปรากฏเช่นนี้เนื่องมาจากสื่อภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยนำมาพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนว ผู้วิจัยได้เลือกภาพยนตร์ให้มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิธีการค้นพบเอกลักษณ์ของตนเอง การรู้จักเอกลักษณ์ของตนเอง ความเข้าใจในตนเอง การตระหนักถึงความสำคัญและประโยชน์ของการตั้งเป้าหมายในชีวิต

วิธีการทำให้ตนเองเกิดความสงบ และความสุข การมีมุมมองที่ดีต่อปัญหาที่เกิดขึ้น การตระหนักต่อปัญหาของชุมชน การแก้ปัญหาของชุมชน การทำงานของอาชีพแพทย์ การตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้น กระบวนการในการแก้ปัญหา ข้อดี ข้อเสียของการแก้ปัญหาในทางที่ถูก และทางที่ผิด ซึ่งกิจกรรมในแผนการการจัดการเรียนรู้อีก

เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาแนะแนวโดยการใช้สื่อภาพยนตร์นั้นจะเป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้รับชมภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องที่คุณวิจัยนำมาสอน พร้อมทั้งให้นักเรียนได้จดบันทึกเรื่องราวสำคัญๆ ในใบงานเพื่อเป็นการทบทวนในสิ่งที่ดูไป อีกทั้งในแต่ละแผนหลังจากชมภาพยนตร์นักเรียนจะได้ตอบคำถามเกี่ยวกับภาพยนตร์เพื่อดูความเข้าใจของนักเรียนที่มีต่อภาพยนตร์ที่รับชมไปแล้ว และยังได้มีการทำใบงานที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับภาพยนตร์ที่ดู และเรื่องที่สอน ในแต่ละแผนนักเรียนจะได้ทำกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งเป็นการอภิปรายร่วมกันในข้อคำถามต่างๆ ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์และเนื้อหาการสอน พร้อมทั้งนำเสนอหน้าชั้นเรียน ในขั้นสุดท้ายของแต่ละแผนคือขั้นหลังชม นักเรียนและผู้วิจัยจะได้ร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์ และสรุปเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่ได้รับชมไป และเนื้อหาการสอนในเรื่องต่างๆ ภาพยนตร์ที่นำมาใช้มีการถ่ายทอดเรื่องราวของเรื่องเป็นภาษาพูด ทำให้นักเรียนได้ฟังสำเนียง ระดับน้ำเสียงที่เน้นหนักเบา มีชีวิตชีวาตามบริบทของตัวละครในสถานการณ์ต่างๆ พร้อมกันนั้นภาพยนตร์ยังช่วยสร้างอารมณ์ต่างๆ ให้กับนักเรียนไม่ว่าจะเป็นความเศร้าโศก ความสุข ความหวาดเสียว เนื้อหาในภาพยนตร์ยังสอดแทรกปรัชญาข้อคิด หรือแง่คิดที่ดี เกี่ยวกับการใช้ชีวิตเข้าไปในเรื่อง ซึ่งนักเรียนจะรับรู้ และนำไปใช้ในวิถีชีวิตประจำวันของตนเองได้ อีกทั้งภาพยนตร์ยังมีภาพและเสียงที่สามารถสร้างความตื่นตาตื่น



ใจให้กับนักเรียนเป็นอย่างมาก ดังนั้นนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาโดยใช้สื่อภาพยนตร์ จึงเกิดการเรียนรู้และการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาและแนวของตนเองได้มากขึ้น สอดคล้องกับ Davies and Pearse (2000: 57) ได้ให้หลักการการเลือกใช้ภาพยนตร์สำหรับการเรียนการสอน สรุปได้ว่าในการนำภาพยนตร์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนควรพิจารณาถึงความเหมาะสมกับเนื้อหาวิชาความสามารถของนักเรียน วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน ความทันสมัยของเนื้อหา และควรทดลองฉายดูก่อนจะนำไปใช้ในการเรียนการสอน และสอดคล้องกับไพบูลย์ ลิ้มมณี (2547: 122-124) ที่ได้สรุปหลักการใช้ภาพยนตร์เพื่อสอนว่า ในการสอนโดยใช้ภาพยนตร์ผู้สอนควรเลือกภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระตรงตามจุดมุ่งหมาย บทเรียน และน่าสนใจก่อนนำมาฉายในชั้นเรียน ผู้สอนควรชมภาพยนตร์มาก่อน เพื่อจะได้ทราบถึงรายละเอียดของเนื้อหาหรือความสำคัญของเรื่อง และควรจัดบันทึกย่อควรเตรียมพร้อมผู้เรียนเพื่อให้ได้รับประโยชน์จากการชมภาพยนตร์ให้มากที่สุด ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมขณะฉายภาพยนตร์ ซึ่งอาจทำได้โดยหยุดฉายภาพยนตร์เพื่อให้ผู้เรียนซักถามหรือทดลองกระทำเกี่ยวกับการฝึกทักษะ สอดแทรกคำถามให้ผู้เรียนตอบ ควรใช้ภาพยนตร์คู่กับสื่ออื่นๆ และควรมีกิจกรรมให้ผู้เรียนกระทำหลังการชมภาพยนตร์ เช่น การสรุป การอภิปราย หรือมอบหมายงานเพื่อทบทวนความเข้าใจ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปประยุกต์ใช้

1.1 ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าสื่อภาพยนตร์สามารถพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาและแนวของนักเรียนได้ เพราะสื่อภาพยนตร์สามารถพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาและแนวของนักเรียนให้เพิ่มสูงขึ้นหลังการใช้สื่อภาพยนตร์ได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าสื่อภาพยนตร์จะเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งของครูที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเพื่อให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

1.2 ในการใช้สื่อภาพยนตร์ ควรเลือกสื่อภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระตรงกับจุดประสงค์ในการสอน คุ้มค่าย ง่ายเข้าใจ มีสีสัน สนุกสนาน ควรเป็นเรื่องที่สามารถเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันได้ ควรมีเนื้อหาที่ใกล้เคียงกับวัยของนักเรียน และควรมีเทคนิคหรือสื่ออื่นๆ ประกอบการชมภาพยนตร์ด้วย

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัย

2.1 ควรมีการเปรียบเทียบผลจากการใช้สื่อภาพยนตร์ประเภทต่างๆ

2.2 ควรมีการติดตามผลและพัฒนาอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอหลังเสร็จสิ้นการทดลอง เพื่อศึกษาความคงทนของแรงจูงใจในการเรียนวิชาและแนวของนักเรียนหลังการใช้สื่อภาพยนตร์

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2545). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2544 แก้ไขเพิ่มเติม 2545*. กรุงเทพฯ: องค์การค่าครูสภาลาดพร้าว.
- กิตานันท์ มลิทอง. (2548). *เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา*. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- จริยา เหนียนเฉลย. (2546). *เทคโนโลยีการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.



- ไพบูลย์ ลิ้มมณี. (2547). *เอกสารการสอนสื่อการสอน*. มหาสารคาม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิภา อีโน. (2551). *การใช้ภาพยนตร์เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม.* มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). *แนวทางการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ธีรนนท์ วนวิชศิริวงศ์ และสุจิตรา สุวีรานนท์. (2542). *จินตทัศน์ทางสังคมในภาษามวลชนศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละครีโทรทัศน์ มิวสิค วีดีโอ ข่าว และโฆษณา*. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Davies, P. and Pearse, E. (2000). *Success in English teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Oxford, Rebecca. (1996). *Language learning motivation: Pathways to the new century*. Second Language Teaching and curriculum Center: University of Maryland.