สื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต

Creative Media to Safety Promotion of Elementary School for Life Skills Development

ฉันทนา ปาปัดถา* ชาติสิริ พรหมศิริ และอวสิต ถนอมเกียรติ

สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร กรุงเทพฯ

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ ประเมินความเหมาะสม เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินความเหมาะสมของสื่อเป็นคุณครูผู้สอน จำนวน 5 คน เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนและประเมินความพึงพอใจโดยนักเรียนในช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4) ของโรงเรียนคลองบ้านพร้าว ตำบลบ้านปทุม อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี จำนวน 30 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-Test) ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้สื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตที่มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมา 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: สื่อสร้างสรรค์ เสริมสร้างความปลอดภัย วัยเรียน การพัฒนาทักษะชีวิต

Abstract

The objectives of the project study were 1) to develop creative media to safety promotion of elementary school for life skills development (creative media), 2) to *evaluate* the *appropriate* of creative media, 3) to compare the pretest-posttest of achievement, and 4) to evaluate the satisfaction to creative media. The samples were collected teachers and students of Khlong Ban Prao School, Ban Pathum, Sam Khok District, Pathum Thani, Thailand. The first sample group were collected purposive sampling from 5 teachers by using questionnaires. The second group were collected purposive sampling from 30 students in elementary (Prathom 4) by using questionnaires and achievement tests. Data analysis employed frequency, percentage, averaging, standard deviation, and t-Test independent. The study presented the following results: The creative media had appropriate was in high levels. The learning achievement of students after learning by using creative media higher than before learning. The students had high levels of satisfaction to creative media.

Keywords : Creative Media, Safety Promotion, Elementary School, Life Skills Development

*ผู้นิพนธ์ประสานงาน chantana.p@rmutp.ac.th โทร. 02282900915 ต่อ 6817

1. บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีความเจริญก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ มีผลกระทบต่อองค์กรทุกหน่วยงานตลอดจนมีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวัน มนุษย์จึงทำให้รูปแบบการดำเนินชีวิตของมนุษย์เปลี่ยนไปไม่เว้นแม้แต่ระบบการศึกษาของไทยก็จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียน ในขณะที่ จินตวีร์ คล้ายสังข์ (2555) ได้กล่าวว่า เทคโนโลยีการศึกษา เป็นสิ่งที่หลายคนอาจมองว่าไกลตัว แต่เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงกระบวนการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นในการทำงานเอกสารต่างๆ ได้เปลี่ยนรูปแบบเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์มากยิ่งขึ้น การแสวงหาความรู้เดิมมักเดินเข้าห้องสมุด แต่ปัจจุบันสามารถหาความรู้จากฐานข้อมูลห้องสมุดออนไลน์หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เช่นเดียวกับเทคโนโลยีการศึกษา แต่ปัจจุบันนี้ได้มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการพัฒนาสื่อทางการศึกษามากขึ้น โดยเฉพาะเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาสื่อต่างๆ ซึ่งการจะผลิตสื่อให้ดีต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์มาใช้ในการพัฒนาสื่อให้มีความสร้างสรรค์เหมาะสมกับผู้ใช้งาน ความคิดสร้างสรรค์มีบทบาทในกระบวนการแห่งการสร้างนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์จะจุดประกายให้เกิดความคิดในการสร้างนวัตกรรมและช่วยปรุงโฉมให้ไอเดียตลอดเวลาที่จะพัฒนา (Richard Luecke แปลโดย คมสัน ขจรชีพพันธุ์งาม, 2555) อาจกล่าวได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์จำเป็นต่อการผลิตสื่อ ที่จะช่วยให้ผู้ผลิตสามารถคิดรูปแบบและวิธีการใหม่ๆ เพื่อการผลิตสื่อที่เหมะสม ดังนั้นการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะได้รับการพัฒนาเพื่อให้สามารถนำสื่อที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในวงกว้าง โดยสามารถนำเนื้อหาในบทเรียนที่สำคัญ

ปัญหาที่สำคัญของสังคมไทยลังคมโลกที่มีมาอย่างยาวนาน คือ ยาเสพติดที่ได้สร้างปัญหาใหญ่และเป็นภัยคุกคามกับประชาชน โดยเฉพาะประชากรที่เป็นเยาวชน และทำให้เกิดผลเสียหายต่อระบบเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของทุกประเทศในโลกประเทศเราเองก็เช่นกัน ยาเสพติดได้แพร่ระบาดและเป็นปัญหาต่อสังคมโดยเฉพาะเยาวชนของไทยตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน แม้รัฐบาลทุกรัฐบาลที่เข้ามาบริหารประเทศ มีนโยบายปราบปรามและป้องกันแก้ไขปัญหายาเสพติดอย่างจริงจัง มีบทลงโทษรุ่นแรงต่อผู้ค้าหรือผู้จำหน่าย แต่ปัญหายาเสพติดก็ไม่หมดไปจากสังคม ยังคงสร้างปัญหาให้กับเยาวชนไทยตลอดเวลา อีกทั้งยังสอดคล้องกับบทเรียนในวิชาสุขศึกษาในระดับประถมศึกษา ชั้นปีที่ 4 เพื่อปลูกฝังพฤติกรรม และตระหนักถึงโทษของยาเสพติด จึงได้จัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เข้าใจง่ายในรูปแบบแอนิเมชันโมชั่นกราฟิก 2 มิติ สาระการเรียนรู้ ความปลอดภัยในชีวิต เรื่องการใช้ยาอย่างถูกวิธี และเรื่องสารเสพติดให้โทษ ดังนั้น กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา และพลศึกษา ในหลักสูตรการเรียนการสอนของระดับชั้นประถมศึกษา ช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6) ได้บรรจุหน่วยเรียนเรื่อง ความปลอดภัยในชีวิตไว้ในรายวิชาสุขศึกษา และพลศึกษา ซึ่งโรงเรียนคลองบ้านพร้าว ตำบลบ้านปทุม อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี เป็นโรงเรียนสำหรับเด็กตั้งแต่ชั้นอนุบาลจนไปถึงมัธยมศึกษาตอนต้น มีการเรียนการสอนเรื่องการใช้ยาอย่างถูกวิธี และเรื่องสารเสพติดให้โทษ สำหรับนักเรียนที่กำลังศึกษาในช่วงชั้นที่ 2 แต่สื่อการเรียนการสอนที่มียังไม่เพียงพอและยังเป็นสื่อที่ผลิตใช้เองแบบง่ายๆ รวมทั้งเป็นสื่อที่ทำการจัดซื้อตามที่มีขายในรูปแบบโปสเตอร์ และเมื่อทำการสัมภาษณ์คุณครู

ผู้สอน พบว่า มีความต้องการสื่อเสริมการเรียนที่มีลักษณะเป็นสื่อเคลื่อนไหว มีภาพที่สวยงาม เข้าใจง่าย และน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยของนักเรียน รวมทั้งสามารถให้นำมาใช้สำหรับการสอนเสริมหรือสามารถให้นักเรียนใช้สำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ (เบ็ญจา สมประกอบ, สัมภาษณ์ วันที่ 9 มีนาคม 2559)

ดั้งนั้น จากการศึกษาปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงปัญหาในเรื่องของการขาดแคลน สื่อการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษา และพลศึกษา หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ความปลอดภัยในชีวิตของโรงเรียนคลองบ้านพร้าว ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของเด็กชั้นประถมศึกษา และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองคณะผู้ศึกษาจึงสนใจพัฒนาชุดการสอนวิชาสุขศึกษา และพลศึกษา เรื่องการใช้ยาอย่างถูกวิธี และเรื่องสารเสพติดให้โทษ โดยจัดทำในรูปแบบของแอนิเมชันโมชั่นกราฟิก 2 มิติ เนื่องจากสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กชั้นประถมศึกษาได้อย่างดี และในตอนท้ายจะมีการทดสอบความรู้หลังเรียน ความเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียนเพื่อให้สื่อที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนที่สามารถใช้ได้ทั้งในรายวิชาและกิจกรรมเสริมหลักสูตร

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา รายวิชาสุขศึกษา เรื่องการใช้ยาอย่างถูกวิธี และเรื่องสารเสพติดให้โทษ

1.2.2 เพื่อประเมินความเหมาะสมของสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา รายวิชาสุขศึกษา เรื่องการใช้ยาอย่างถูกวิธี และเรื่องสารเสพติดให้โทษ

1.2.3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา รายวิชาสุขศึกษา เรื่องการใช้ยาอย่างถูกวิธี และเรื่องสารเสพติดให้โทษ

1.2.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา รายวิชาสุขศึกษา เรื่องการใช้ยาอย่างถูกวิธี และเรื่องสารเสพติดให้โทษ

2. วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยการพัฒนาเครื่องมือและทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตารางประกอบความเรียง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ คุณครูผู้สอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนคลองบ้านพร้าว ตำบลบ้านปทุม จังหวัดปทุมธานี จำนวน 5 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เพื่อประเมินความเหมาะสมของสื่อที่พัฒนาขึ้น และ นักเรียนชั้นประถมศึกษาช่วงชั้นที่ 2 (ประถมศึกษาปีที่ 4) โรงเรียนคลองบ้านพร้าว ตำบลบ้านประทุม อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี จำนวน 78 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

1. แบบประเมินความเหมาะสมของสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ใช้มาตรวัด 5 ระดับ ได้แก่

คะแนนเฉลี่ย 4.20-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.41-4.20 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.61-3.40 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81-2.60 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.80 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

2. แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน ประกอบด้วยข้อสอบจำนวน 10 ข้อ เป็นแบบ 4 ตัวเลือก

3. แบบประเมินความพึงพอใจของสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียน เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ใช้มาตรวัด 3 ระดับ ได้แก่

คะแนนเฉลี่ย 2.35-3.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 1.68-2.34 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.67 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

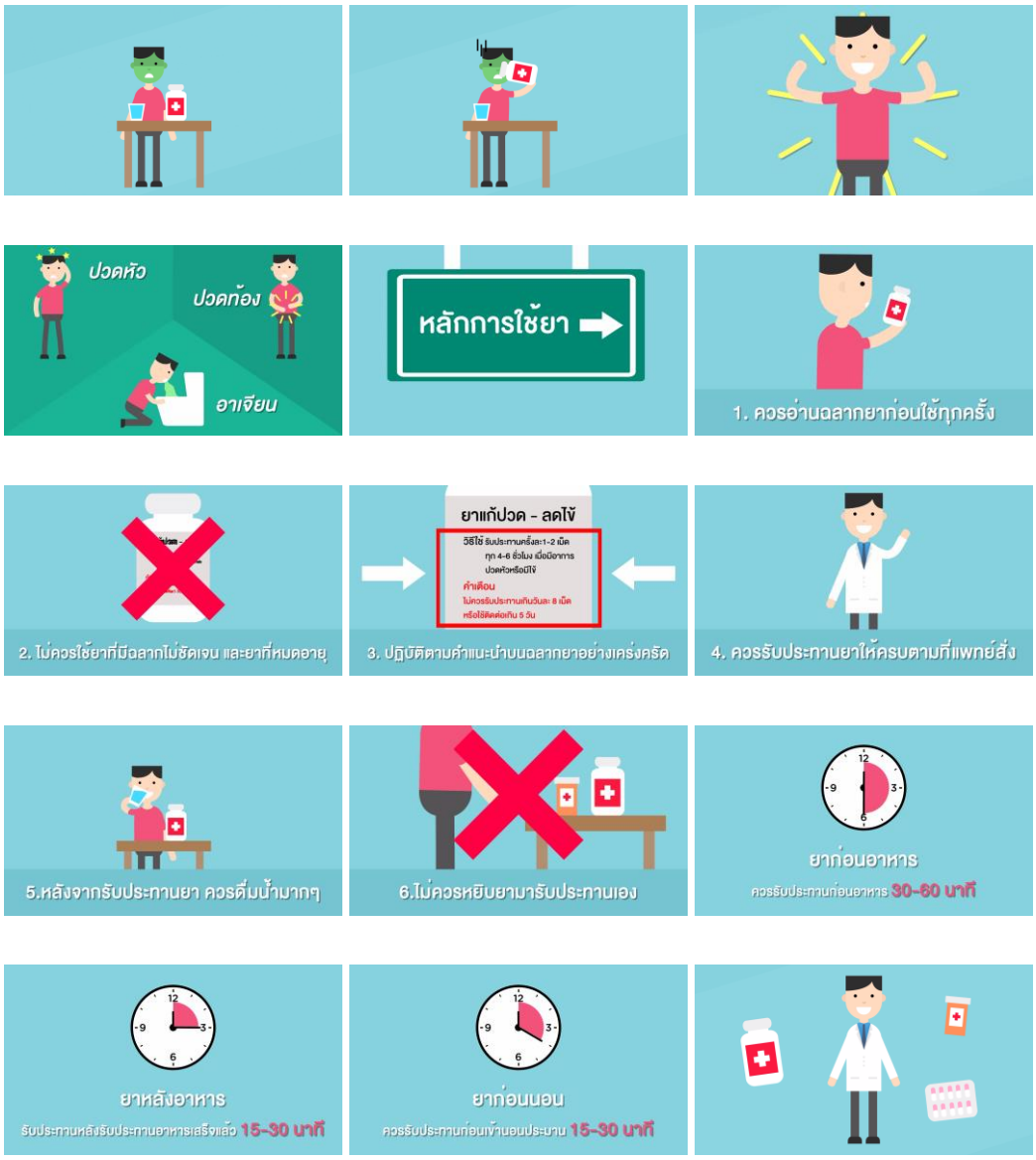
การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง โดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการทดสอบค่าที (t-Test Independent) และวิเคราะห์ความเหมาะสมและความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. ผลการวิจัย

สื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต เป็นการพัฒนาสื่อการสอนแบบโมชั่นกราฟิก 2 มิติ เพื่อประเมินความรู้จากที่ผู้เรียนได้ใช้สื่อการสอน ดังนั้นจึงสามารถนำเสนอผลการผลิตสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ดังนี้

3.1 สื่อการสอนแบบโมชั่นกราฟิก 2 มิติ เป็นการเสนอเนื้อหาเรื่องการใช้ยาอย่างถูกวิธี และเรื่องสารเสพติดให้โทษ ในลักษณะภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยสามารถนำเสนอผลการพัฒนาสื่อ 2 เรื่องที่ผลิตขึ้น ดังนี้

1. เรื่องการใช้ยาอย่างถูกวิธี



ภาพที่ 1 สื่อสร้างสรรค์เรื่องการใช้ยาอย่างถูกวิธี

ที่มา: ชาติสิริ พรหมศิริ และ อวสิต ถนอมเกียรติ, 2559

2. เรื่องสารเสพติดให้โทษ

ภาพที่ 2 สื่อสร้างสรรค์เรื่องสารเสพติดให้โทษ

ที่มา: ชาติสิริ พรหมศิริ และ อวสิต ถนอมเกียรติ, 2559

3.2 ผลประเมินความเหมาะสมของสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต

การประเมินความเหมาะสมของสื่อโดยครูผู้สอน หลังจากที่ได้นำสื่อไปทดลองใช้สอนจริง จำนวน 5 คน สามารถนำเสนอผลการประเมินความเหมาะสม ดังนี้

ตารางที่ 1 การประเมินความเหมาะสมของสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตโดยครูผู้สอน

รายการ	ผลการประเมิน		
	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
1. เนื้อหาการนำเสนอ	**4.00**	**0**.00	**มาก**
1.1 ความสอดคล้องของเนื้อหากับหลักสูตร	4.00	0.00	มาก
1.2 เนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์	4.00	0.00	มาก
1.3 เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.00	0.00	มาก
1.4 การเรียนลำดับเนื้อหาเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
1.5 เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.00	0.00	มาก
1.6 ความถูกต้อง กระชับ ชัดเจน และครอบคลุม	4.00	0.00	มาก
1.7 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	4.00	0.00	มาก
1.8 ความน่าสนใจของเนื้อหา	4.00	0.00	มาก
2. ภาษา ภาพ และเสียง	**4.00**	**0**.00	**มาก**
2.1 ภาพที่นำเสนอตรงตามเนื้อหา	4.00	**0**.00	มาก
2.2 ความสอดคล้องระหว่างภาพกับเนื้อหา	4.00	**0**.00	มาก
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.00	**0**.00	มาก
2.4 ความน่าสนใจภาพกราฟิกที่ใช้	4.00	**0**.00	มาก
2.5 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	4.00	**0**.00	มาก
2.6 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.00	**0**.00	มาก
2.7 เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.00	**0**.00	มาก
2.8 เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.00	**0**.00	มาก
3 ตัวอักษรและสี	**3.92**	**0.28**	**มาก**
3.1 รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.00	**0**.00	มาก
3.2 ตัวอักษรมีขนาดชัดเจน อ่านง่าย	4.00	**0**.00	มาก
3.3 สีของตัวอักษรโดยภาพรวม	4.00	**0**.00	มาก
3.4 สีของพื้นหลังบทเรียนโดยภาพรวม	3.80	0.45	มาก
3.5 สีของกราฟิกที่ใช้โดยภาพรวม	3.80	0.45	มาก
4 การสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน	**3.92**	**0.28**	**มาก**

รายการ	ผลการประเมิน		
	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
4.1 การออกแบบข้อความได้สวยงาม	4.00	0.00	มาก
4.2 ความเหมาะสมของกราฟิก	4.00	0.00	มาก
4.3 ความเหมาะสมของสี	4.00	0.00	มาก
4.4 ความเหมาะสมของเสียงและจังหวะ	3.80	0.45	มาก
4.5 ระยะเวลาในการนำเสนอ	3.80	0.45	มาก
5. การกระตุ้นในผู้เรียนเกิดความรู้	**3.25**	**0.44**	**ปานกลาง**
5.1 มีการนำเข้าสู่บทเรียน	3.40	0.55	ปานกลาง
5.2 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในบทเรียน	3.20	0.45	ปานกลาง
5.3 ความหลากหลายและความเหมาะสมของรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์	3.20	0.45	ปานกลาง
5.4 การกระตุ้นในผู้เรียนตอบสนองในบทเรียน	3.20	0.45	ปานกลาง
ภาพรวมทุกด้าน	**3.87**	**0.13**	**มาก**

จากตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตโดยครูผู้สอน พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.87 เมื่อพิจารณา เป็นรายด้านสรุปได้ดังนี้

ด้านเนื้อหาการนำเสนอ พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความสอดคล้องของเนื้อหากับหลักสูตร อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 เนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 การเรียนลำดับเนื้อหาเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ความถูกต้อง กระชับ ชัดเจน และครอบคลุม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 และความน่าสนใจของเนื้อหา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00

ด้านภาษา ภาพ และเสียง พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ภาพที่นำเสนอตรงตามเนื้อหา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ความสอดคล้องระหว่างภาพกับเนื้อหา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ความน่าสนใจภาพกราฟิกที่ใช้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้ ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบบทเรียน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 และเสียงบรรยายที่ใช้ประกอบบทเรียน อยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.00

ด้านตัวอักษรและสี พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.92 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ตัวอักษรมีขนาดชัดเจน อ่านง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 สีของตัวอักษรโดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 สีของพื้นหลังบทเรียนโดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.80 และสีของกราฟิกที่ใช้โดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.80

ด้านการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.92 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การออกแบบข้อความได้สวยงาม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ความเหมาะสมของกราฟิก อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ความเหมาะสมของสี อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ความเหมาะสมของเสียงและจังหวะ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.80 และระยะเวลาในการนำเสนอ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.80

ด้านการกระตุ้นในผู้เรียนเกิดความรู้ พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.25 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีการนำเข้าสู่บทเรียน อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.40 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนส่วนร่วมในบทเรียน อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.20 ความหลากหลายและความเหมาะสมของรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.20 และการกระตุ้นในผู้เรียนตอบสนองในบทเรียน อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.20

3.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต

การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการทดสอบค่าที (t-Test Independent) สามารถนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง ดังนี้

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต

กลุ่มทดลอง	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
แบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest)	30	10	9.13	1.332	37.551	.000*
แบบทดสอบหลังบทเรียน (Posttest)	30	10	9.90	0.305		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.4 ผลประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของชุดการสอนสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต

รายการ	การแปลความหมาย		
	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
1. เนื้อหามีความชัดเจนเข้าใจง่าย	2.87	0.43	มาก

รายการ	การแปลความหมาย		
	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
2. เสียงเพลง,ดนตรีไพเราะเหมาะสม	2.80	0.48	มาก
3. สีสันมีความสวยงาม	2.77	0.50	มาก
4. ความสวยงามของรูปภาพที่ใช้	2.77	0.50	มาก
5. รูปภาพประกอบสวยงามเหมาะสม	2.70	0.60	มาก
6. สื่อชุดการสอนมีความน่าสนใจ	2.70	0.65	มาก
7. เสียงมีความชัดเจน	2.63	0.61	มาก
8. รูปภาพเหมาะสมกับเนื้อหา	2.57	0.57	มาก
9. ลักษณะ ขนาด สีของตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม	2.53	0.68	มาก
10. ปริมาณของเนื้อหาเหมาะสม	2.40	0.77	มาก
รวม	2.67	0.60	มาก

จากตารางที่ 3 แสดงระดับความพึงพอใจของชุดการสอนสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.67 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 ข้อแรกที่มีผลการประเมินสูงที่สุด ได้แก่ เนื้อหามีความชัดเจนเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.87 รองลงมาคือ เสียงเพลง,ดนตรีไพเราะเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.80 และสีสันมีความสวยงาม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.77 ความสวยงามของรูปภาพที่ใช้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.77 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ ปริมาณของเนื้อหาเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.40

4. สรุปผลและอภิปรายผล

4.1 สรุปผลการศึกษา

ผลการประเมินความเหมาะสมของสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต โดยครูผู้สอน พบว่า ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.87 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหา การนำเสนอ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ด้านภาษาภาพ และเสียง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ด้านตัวอักษรและสี อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.92 ด้านการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.92 และด้านการกระตุ้นในผู้เรียนเกิดความรู้ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.25

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลประเมินความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต โดยนักเรียน พบว่า ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.67 โดยข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด 3 อันดับ ได้แก่ เนื้อหามีความชัดเจนเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.87 เสียงเพลง,ดนตรีไพเราะเหมาะสม

อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.80 และสีสันมีความสวยงามกับความสวยงามของรูปภาพที่ใช้ มีค่าเฉลี่ย 2.77 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ ปริมาณของเนื้อหาเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.40

4.2 อภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษาเรื่อง สื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต พบว่า สื่อการสอนโมชั้นกราฟิก 2 มิติที่พัฒนาขึ้น อยู่ในระดับมีความเข้าใจมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ลักษณะของสื่อที่พัฒนาเป็นสื่อที่อธิบายให้ความรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชันในการเคลื่อนไหว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐพร ปิงมูลทา (2557) ที่ศึกษาการสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ให้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี หมายถึงการสร้างสื่อตามวิธีการและแนวคิดมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ประชาสัมพันธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับการศึกษาของสิริวรรณ ยะไชยศรี (2557) ได้ศึกษารูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัย ที่พบว่า ผลการเรียนรู้ที่เกิดจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ผลประเมินความพึงพอใจต่อสื่อการสอน โดยนักเรียน พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากลักษณะของสื่อที่พัฒนาเป็นสื่อที่นำข้อมูล ความรู้ หรือเรื่องราวที่ต้องการจะนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสิริวรรณ ยะไชยศรี (2557) ที่ศึกษารูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มากและสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนด้านการมีวินัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.3 ข้อเสนอแนะข้อเสนอแนะจากการศึกษา

จากการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนครั้งนี้ สามารถพัฒนาสื่อให้มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน และสามารถนำไปใช้เป็นสื่อเสริมการเรียนการสอนให้แก่นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 (ป.4-ป.6) นอกจากนี้ยังสามารถนำสื่อที่พัฒนาขึ้นไปเผยแพร่ให้บุคคลทั่วไปได้

4.4 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

จากการศึกษาครั้งนี้ที่เป็นสื่อการสอนโมชั่นกราฟิก 2 มิติ ที่อธิบายความรู้ในบทเรียน ทั้งนี้ยังสามารถนำไปพัฒนาหรือออกแบบสื่อในรูปแบบของเกมได้จะเป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ โดยผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ในขณะที่เล่นเกมได้อีกด้วย ทั้งยังอาจส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในขณะที่เล่นเกม นอกจากเนื้อหาเรื่องการใช้ยาอย่างถูกวิธี และสารเสพติดให้โทษ แล้วยังสามารถนำเนื้อหาในบทเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ช่วงชั้นที่2 (ป.4-ป.6) ได้แก่ เรื่องการปฐมพยาบาล เรื่องการเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวัน และเรื่องคุณค่าของครอบครัวและเพื่อน โดยผลิตเป็นสื่อในลักษณะต่างๆ เช่น เกม หรือ โมชั่นกราฟิก เป็นต้น

5. กิตติกรรมประกาศ

โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

6. เอกสารอ้างอิง

[1] จินตวีร์ คล้ายสังข์. 2555. Desktop Publishing สู่ e-book เพื่อส่งเสริมการใฝ่รู้ของผู้เรียนยุคดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[2] คมสัน ขจรชีพพันธุ์งาม. 2555. คัมภีร์นักนวัตกรรม. กรุงเทพมหานคร : เอ็กซเปอร์เน็ต.

[3] เบ็ญจา สมประกอบ. วันที่ 9 มีนาคม 2559. สัมภาษณ์.

[4] ณัฐพร ปิงมูลทา. 2557. การสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชั่น เรื่อง ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต เทคโนโลยีสื่อและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

[5] สิริวรรณ ยะไชยศรี. 2557. รูปแบบการ์ตูนแอนิเมชั่น 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัย. วิทยาศาตรมหาบัณฑิต สื่อนฤมิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.