

สื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต

Creative Media: Follow Patterns of the Thai Wisdom from the Past

ฉันทนา ปาปัดถา* จารุพัฒน์ ธนบรรณ และพัชรนันท์ พันธุ์มณี

สาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร กรุงเทพฯ

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต ประเมินความเหมาะสม ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต กลุ่มตัวอย่างที่เป็นคุณครูผู้สอน จำนวน 3 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 จำนวน 109 คน ของโรงเรียนคลองบ้านพร้าว ตำบลบ้านประทุม อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี โดยใช้แบบสอบถามและแบบทดสอบในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า สื่อสร้างสรรค์เรื่องภูมิปัญญาไทยในอดีตที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหลังเรียนด้วยสื่อสร้างสรรค์ และผู้ใช้มีความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์เรื่องภูมิปัญญาไทยในอดีตอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : สื่อสร้างสรรค์, ภูมิปัญญาไทย

Abstract

The objectives of the project study were 1) to develop creative media: follow patterns of the Thai Wisdom from the past, 2) to evaluate the appropriate of creative media, 3) to study the posttest of achievement after learning by using creative media, 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 3 teachers by using questionnaires. The second group were collected purposive sampling from 109 students in second elementary (Prathom 4-6) by using questionnaires and achievement tests. Data analysis employed frequency, percentage, averaging, and standard deviation. The findings pointed out as follows: The creative media had *appropriate* was in high levels. The most students after learning activities learning achievement was higher. The students were satisfied with creative media was in high levels.

Keywords: Creative Media, Thai wisdom

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

1. บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สื่อการเรียนการสอนนับเป็นองค์ประกอบสำคัญมากประการหนึ่งในกระบวนการเรียนการสอน นอกเหนือจากตัวผู้สอน ผู้เรียน และเทคนิควิธีต่างๆ บทบาทของสื่อการเรียนการสอน คือเป็นตัวกลางหรือพาหนะ หรือเครื่องมือ หรือช่องทางที่ให้นำเรื่องราว ข้อมูลความรู้หรือสิ่งบอกกล่าวของผู้ส่งสารหรือผู้สอนไปสู่ผู้รับหรือผู้เรียน เพื่อให้การเรียนรู้หรือการเรียนการสอนบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่วางไว้เป็นอย่างดี (ชาวลิต แซ่ทอง, 2559) สมจิต จันทรฉาย (2557) กล่าวว่า องค์ประกอบการเรียนการสอนที่ต้องคำนึงถึงคือ สื่อการเรียนการสอน ซึ่งมีอยู่มากมายหลายชนิด ครูไม่จำเป็นต้องสร้างสื่อการเรียนการสอนขึ้นมาใหม่ เพียงแต่รู้จักพิจารณา คัดเลือก ปรับปรุง และออกแบบการใช้สื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหา ผู้เรียน และบริบทในการเรียนการสอน กรมวิชาการ (2545) ได้แบ่งออกเป็นหลายประเภท ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ คือ หนังสือและเอกสารต่างๆ โดยใช้ตัวหนังสือเป็นตัวเขียนหรือตัวพิมพ์เป็นสื่อเพื่อแสดงความหมาย สื่อเทคโนโลยี คือ สื่อการเรียนการสอนที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้ควบคู่กับเครื่องมือ โสตทัศนวัสดุ หรือเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น วิดีทัศน์ สไลด์ แถบบันทึกเสียง สื่อคอมพิวเตอร์ เป็นต้น นอกจากนี้ยังรวมถึงกระบวนการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน และสื่ออื่นๆ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม คือ สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติหรือสภาพที่อยู่รอบตัวผู้เรียน เช่น พืชผัก ผลไม้ สัตว์ชนิดต่างๆ ปรากฏการณ์แผ่นดินไหว สภาพดินฟ้าอากาศ ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ แหล่งวิทยาการหรือแหล่งเรียนรู้ ห้องสมุด ชุมชน สังคม วัฒนธรรม เป็นต้น และสื่อกิจกรรมหรือกระบวนการ คือ สื่อที่อยู่ในรูปแบบของการนำเสนอ ต้องอาศัยกิจกรรมหรือกระบวนการเป็นตัวกลางในการนำเสนอ ความรู้และประสบการณ์ นอกจากนี้ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเสริมพัฒนาการของเด็ก

ในปัจจุบันโรงเรียนคลองบ้านพร้าว จังหวัดปทุมธานี ได้มีการนำเทคโนโลยีที่เข้ามาใช้ในระบบการจัดการศึกษา ทั้งในด้านการเรียน การสอน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ช่วยการจัดการทำหลักสูตร หรือช่วยในการจัดการเรื่องต่างๆ ทั้งการจัดทำรายงานผลการเรียน และการจัดสื่อสำหรับการจัดการเรียนการสอน ซึ่งในชั้นประถมศึกษาควรจะได้มีการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีข้อมูลสารสนเทศ มาเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดทำสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ถือได้ว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนการสอน ดังนั้นจึงควรที่จะได้รับการพัฒนา และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการนำเทคโนโลยีข้อมูลสารสนเทศมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากกว่าเดิม และจากการศึกษาดูงาน และสัมภาษณ์ครูผู้สอน พบว่า ครูผู้สอนยังขาดการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน เพื่อเสริมการเรียนรู้ที่เข้าใจง่ายเนื่องจากมีภารกิจอื่นมากเกินไป และยังขาดความรู้ความเข้าใจทางด้านผลิตสื่อมัลติมีเดีย ตลอดจนขาดเอกสารประกอบหลักสูตรการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์และแหล่งบริการทางวิชาการให้แก่นักเรียนที่เรียนในรายวิชานั้น คุณครูผู้สอนของโรงเรียนคลองบ้านพร้าวคุณครูมีความต้องการสื่อการสอนในเรื่องของภูมิปัญญาไทยของบทเรียนวิชาประวัติศาสตร์ได้ขาดสื่อประเภทรูปภาพประกอบสื่อการเรียนการสอน ทำให้ครูผู้สอนประสบปัญหาทางการอธิบายในข้อมูลประกอบเนื้อหาที่ค่อนข้างเข้าใจยาก ให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น นักเรียนจึงไม่สามารถเข้าใจเรื่องในอดีตของไทยได้ดั่งนี้

ดังนั้น เพื่อเพิ่มคุณภาพทางการจัดการเรียนการสอนโดยการนำเทคโนโลยีในปัจจุบันให้เกิดประโยชน์สูงสุดจึงจัดทำสื่อการเรียนการสอน คณะผู้ศึกษาได้เลือกการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในลักษณะของหนังสือภาพ

ประกอบการเล่าเรื่อง ซึ่งหนังสือสำหรับเด็ก คือ หนังสือสำหรับเด็กประเภทให้ความบันเทิง อาจเป็นนิยาย นิทานหรือวรรณคดีประเภทต่างๆ ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก ลักษณะหนังสือเด็กที่ดีคือเป็นหนังสือที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและความรู้ในด้านต่างๆ ที่แตกต่างไปจากหนังสือสารคดีสำหรับเด็กหรือหนังสือแบบเรียน มีเนื้อหาตรงกับใจที่เด็กอยากอ่าน รูปเล่มสีสันสวยสะดุดตา ประกอบด้วย 3 ประการ ได้แก่ เทคนิคการพิมพ์และจัดรูปเล่ม เนื้อหา และภาพประกอบ ซึ่งปกตินหนังสือสำหรับเด็กจะมีภาพประกอบเกือบทุกหน้า เนื้อหาถูกต้อง การเล่าเรื่องเร้าใจชวนให้ติดตาม (พิมพ์จิต ตปนียะ, 2555) ดังนั้น สื่อสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นในครั้งมี มีลักษณะเป็นหนังสือภาพประกอบการเล่าเรื่องภูมิปัญญาไทยในอดีต ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เข้าใจค่อนข้างยากให้มีความเข้าใจง่ายขึ้น และเพลิดเพลินไปกับการดูภาพวาดประกอบ เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถได้นำไปประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

1.2.2 เพื่อประเมินความเหมาะสมของสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

1.2.3 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

1.2.4 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีตวิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

2. วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยการพัฒนาเครื่องมือและทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตารางประกอบความเรียง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ คุณครูผู้สอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนคลองบ้านพร้าว ตำบลบ้านปทุม จังหวัดปทุมธานี จำนวน 3 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เพื่อประเมินความเหมาะสมของสื่อที่พัฒนาขึ้น และ นักเรียนชั้นประถมศึกษาช่วงชั้นที่ 2 (ป.4 – ป.6) โรงเรียนคลองบ้านพร้าว ตำบลบ้านปทุม อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี จำนวน 109 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

1. แบบประเมินความเหมาะสมต่อสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต วิชาประวัติศาสตร์ ใช้มาตราวัด 5 ระดับ ได้แก่

คะแนนเฉลี่ย 4.20-5.00	หมายถึง	มีการรับรู้อยู่ในระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.41-4.20	หมายถึง	มีการรับรู้อยู่ในระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.61-3.40	หมายถึง	มีการรับรู้อยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81-2.60 หมายถึง มีการรับรู้อยู่ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.80 หมายถึง มีการรับรู้อยู่ในระดับน้อยที่สุด

2. แบบทดสอบหลังเรียน ประกอบด้วยข้อสอบจำนวน 10 ข้อ เป็นแบบ 4 ตัวเลือก

3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต วิชาประวัติศาสตร์ ใช้มาตรวัด 3 ระดับ ได้แก่

คะแนนเฉลี่ย 2.35-3.00 หมายถึง มีความเข้าใจในเนื้อหาดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 1.68-2.34 หมายถึง มีความเข้าใจในเนื้อหาปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.67 หมายถึง มีความเข้าใจในเนื้อหาน้อย

การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง โดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ และวิเคราะห์ความเหมาะสมและความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. ผลการวิจัย

สื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต เป็นสื่อส่งเสริมการสอนของวิชาประวัติศาสตร์ เพื่อประเมินความรู้จากที่ผู้เรียนได้ใช้สื่อการสอน ดังนั้นจึงสามารถนำเสนอผลการผลิตสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต ดังนี้

3.1 สื่อการสอนแบบหนังสือภาพ

1. การออกแบบ Characters

1.1 แมววิเชียรมาศ ชื่อ ทองม้วน ทำหน้าที่เป็นตัวละครหลัก ทำหน้าที่เล่าเรื่องผ่านการข้ามกาลเวลาในแต่ละยุคสมัย



ภาพที่ 1 แมววิเชียรมาศ

ที่มา: พัทธนันท์ พันธุ์มณี, 2559

1.2 ฝึลื้อแห่งกาลเวลา เป็นฝึลื้อที่มีสีสันสดใส ทำหน้าที่ ดำเนินเรื่อง เพื่อให้ ทองม้วนได้เข้าสู่ในแต่ละยุคสมัย และบอกถึงความสำคัญในยุคต่าง ๆ



ภาพที่ 3 ภูมิปัญญาไทยในอดีต
ที่มา: จารุพัฒน์ ชนบรรณ และ พัชรัตน์ พันธุ์ณี, 2559

3.2 ผลการประเมินความเหมาะสมของสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต

การประเมินความเหมาะสมโดยคุณครูผู้สอน โดยคุณครูผู้สอนจะนำสื่อสร้างสรรค์ไปใช้สอนจริง จำนวน 3 คน ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องประเมินความเหมาะสมของสื่อ โดยสามารถนำเสนอผลการประเมิน

ตารางที่ 1 การประเมินความเหมาะสมต่อสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีตโดยคุณครูผู้สอน

รายการ	ผลการประเมิน			
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย	อันดับ
1. เนื้อหาการนำเสนอ				
1.1 ความสอดคล้องของเนื้อหากับหลักสูตร	3.67	0.58	มาก	8
1.2 เนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์	3.67	0.58	มาก	7
1.3 เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	3.67	0.58	มาก	6
1.4 การเรียงลำดับเนื้อหาเหมาะสม	4.00	0.00	มาก	1
1.5 เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.00	0.00	มาก	2
1.6 ความถูกต้อง กระชับ ชัดเจน	4.00	0.00	มาก	3
1.7 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	3.67	0.58	มาก	5
1.8 ความน่าสนใจของเนื้อหา	4.00	0.00	มาก	4
ภาพรวม	3.83	0.38	มาก	
2. ภาษา ภาพ และเสียง				
2.1 ภาพที่นำเสนอตรงตามเนื้อหา	4.00	0.00	มาก	1
2.2 ความสอดคล้องระหว่างภาพกับเนื้อหา	4.00	0.00	มาก	2
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.00	0.00	มาก	3

รายการ	ผลการประเมิน			
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย	อันดับ
2.4 ความน่าสนใจภาพที่ใช้	3.67	0.58	มาก	4
2.5 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	3.67	0.58	มาก	5
2.6 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมเข้าใจง่าย	3.67	0.58	มาก	6
ภาพรวม	3.83	0.38	มาก	
3. ตัวอักษรและสี				
3.1 รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	3.33	0.57	ปานกลาง	4
3.2 ตัวอักษรมีขนาดชัดเจน อ่านง่าย	4.00	0.00	มาก	1
3.3 สีของตัวอักษร	4.00	0.00	มาก	2
3.4 สีของพื้นหลังบทเรียน	3.67	0.58	มาก	3
ภาพรวม	3.75	0.45	มาก	

รายการ	ผลการประเมิน			
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย	อันดับ
4. การสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน				
4.1 การออกแบบข้อความได้สวยงาม	3.00	0.00	ปานกลาง	3
4.2 ความเหมาะสมของกราฟิก	4.00	0.00	มาก	1
4.3 ความเหมาะสมของสี	4.00	0.00	มาก	2
ภาพรวม	3.78	0.44	มาก	
ภาพรวมทุกด้าน	3.71	0.45	มาก	

ตารางที่ 1 การประเมินสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีตโดยครูผู้สอน พบว่า ผลการประเมินภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 3.71 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านสรุปได้ดังนี้

ด้านเนื้อหาการนำเสนอ พบว่า ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.83 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 ข้อแรกที่มีผลการประเมินสูงที่สุด ได้แก่ การเรียนกำกับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 และความถูกต้อง กระชับ ชัดเจน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ ความสอดคล้องของเนื้อหากับหลักสูตร อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67

ด้านภาษา ภาพ และเสียง พบว่า ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 ข้อแรกที่มีผลการประเมินสูงสุด ได้แก่ ภาพที่นำเสนอตรงกับเนื้อหา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ความสอดคล้องระหว่างภาพกับเนื้อหา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 และขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67

ด้านตัวอักษรและสี พบว่า ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 ข้อแรกที่มีผลการประเมินสูงสุด ได้แก่ ตัวอักษรมีขนาดชัดเจนอ่านง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 สีของตัวอักษรโดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 และสีของพื้นหลังบทเรียน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนออยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.33

ด้านการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน พบว่า ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ปรากฏว่า ความเหมาะสมของกราฟิก อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ความเหมาะสมของสี อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 และการออกแบบข้อความได้สวยงามอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.00

3.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลังเรียน ด้วยสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต จำนวน 109 คน สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลังเรียนด้วยสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต

ผลการเรียน	จำนวน	ร้อยละ
1. ต่ำ (0-40%) 1-4 ข้อ	9	8.26
2. ปานกลาง (50-74%) 5-7 ข้อ	45	41.28
3. สูง (75-100%) 8-10 ข้อ	55	50.46
รวม	109	100.00

จากตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนส่วนใหญ่มีการเรียนในระดับสูง ร้อยละ 50.46 ระดับในการเรียนปานกลาง ร้อยละ 41.28 และระดับในการเรียนต่ำ ร้อยละ 8.26

3.4 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต

การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต สามารถนำเสนอผลการประเมินความพึงพอใจ ดังนี้

ตารางที่ 3 การประเมินความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีตของเด็กประถมศึกษา

รายการ	ระดับความคิดเห็น			การแปลความหมาย		
	ใช่	เฉยๆ	ไม่ใช่	\bar{x}	S.D.	ความหมาย

	(3)	(2)	(1)			
1. ตัวอักษรอ่านง่ายและเหมาะสม	79%	20%	1%	2.78	0.44	มาก
2. สื่อการสอนมีความน่าสนใจ	76%	22%	2%	2.74	0.48	มาก
3. ความสวยงามของรูปภาพที่ใช้	79%	20%	1%	2.73	0.47	มาก
4. ภาพมีความชัดเจน	74%	25%	1%	2.73	0.47	มาก
5. สีสีนมีความสวยงาม	72%	28%	0%	2.72	0.45	มาก
6. รูปภาพประกอบสวยงามเหมาะสม	71%	29%	0%	2.71	0.46	มาก
7. รูปภาพเหมาะสมกับเนื้อหา	71%	28%	1%	2.70	0.48	มาก
8. ลักษณะ ขนาด สีของตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม	69%	31%	0%	2.69	0.46	มาก
9. เนื้อหามีความชัดเจนเข้าใจง่าย	70%	29%	1%	2.69	0.49	มาก
10. ปริมาณของเนื้อหาเหมาะสม	69%	28%	3%	2.66	0.54	มาก
รวม				2.72	0.47	มาก

จากตารางที่ 3 แสดงระดับความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.72 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 ข้อแรกที่มีผลการประเมินสูงที่สุด ได้แก่ ตัวอักษรอ่านง่ายและเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.78 รองลงมา สื่อการสอนมีความน่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.74 ภาพมีความชัดเจนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.73 และความสวยงามของรูปภาพที่ใช้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.73 สีสีนมีความสวยงาม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.72 รูปภาพประกอบสวยงามเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.71 เนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.69 ลักษณะ ขนาด สีของตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.69 และปริมาณของเนื้อหาเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.66 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ รูปภาพเหมาะสมกับเนื้อหา อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.70

4. สรุปผลและอภิปรายผล

4.1 สรุปผลการศึกษา

ผลการประเมินความเหมาะสมของสื่อสร้างสรรค์ โดยครูผู้สอน พบว่า ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.71 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 3.83 ส่วนด้านภาษา ภาพ และเสียง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.83 ส่วนด้านตัวอักษรและสี อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.75 และด้านการสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.78

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนส่วนใหญ่มีการเรียนในระดับสูง ร้อยละ 50.46 ระดับในการเรียนปานกลาง ร้อยละ 41.28 และระดับในการเรียนต่ำ ร้อยละ 8.26

ผลประเมินความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ นักเรียนพบว่า ในภาพรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.72 โดยข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด 3 อันดับ ได้แก่ ตัวอักษรอ่านง่ายและเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มี

ค่าเฉลี่ย 2.78 และ สื่อการสอนมีความน่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.74 และ ภาพมีความชัดเจน มีค่าเฉลี่ย 2.73 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ รูปภาพเหมาะสมกับเนื้อหา อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.70

4.2 อภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษาเรื่อง โครงการสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต พบว่า หนังสือภาพที่พัฒนาขึ้น อยู่ในระดับมีความเข้าใจมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสื่อที่พัฒนาขึ้นเป็นสื่อหนังสือภาพที่มีสีสันสวยงาม เหมาะสมกับวัย ของผู้เรียน รวมทั้งการเลือกใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย และมีขนาดที่เหมาะสม รวมถึงทุกๆ หน้าจะมีภาพวาดประกอบ ข้อความที่มีไม่มากจนเกินไป อีกทั้งยังมีตัวละครเอกที่ทำหน้าที่ในการเล่าเรื่อง ร้อยเรียงเรื่องราวในแต่ละยุคสมัยให้ สามารถเข้าใจได้ง่าย สอดคล้องกับงานวิจัยของนเรศน์ บุญเลิศ (2550) ที่พัฒนาหนังสือภาพให้มีความเหมาะสมอยู่ ในระดับมาก ส่วนผลประเมินความพึงพอใจต่อหนังสือภาพ นักเรียนพบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมีการรับรู้อยู่ใน ระดับมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสื่อที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมกับวัย สอดคล้องกับ พิมพจิต ตปนียะ (2555) ที่ได้ นำเสนอเกี่ยวกับลักษณะหนังสือเด็กที่ดีคือเป็นหนังสือที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และความรู้ในด้านต่างๆ ที่ แตกต่างไปจากหนังสือสารคดีสำหรับเด็กหรือหนังสือแบบเรียน มีเนื้อหาตรงกับใจที่เด็กอยากอ่าน รูปเล่มสีสันสวย สะดุดตา ประกอบด้วย 3 ประการ ได้แก่ เทคนิคการพิมพ์และจัดรูปเล่ม เนื้อหา และภาพประกอบ ซึ่งปกติหนังสือ สำหรับเด็กจะมีภาพประกอบเกือบทุกหน้า เนื้อหาถูกต้อง การเล่าเรื่องเร้าใจชวนให้ติดตาม

เมื่อพิจารณาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนส่วนใหญ่มีการเรียนในระดับสูง ร้อยละ 50.46 ระดับในการ เรียนปานกลาง ร้อยละ 41.28 และระดับในการเรียนต่ำ ร้อยละ 8.26 สอดคล้องกับการศึกษาของ อุมารภรณ์ หึงขุนทด (2556) ได้ศึกษาการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียแบบแอนิเมชัน เรื่องเพลงพื้นบ้านภาคกลาง เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมไทย ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พบว่า เมื่อนำคะแนนสอบก่อนเรียน และหลังเรียนมาวิเคราะห์เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

5. กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร โดยได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณ จากโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเพื่อคนรุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] ขวลิต แซ่ทอง. 2559. เอกสารประกอบการบรรยาย เรื่องสื่อการเรียนการสอน.
http://www.stjohn.ac.th/polytechnic/stpoly/rbm/file_ar/54016.pdf [25 มีนาคม 2559]
- [2] สมจิต จันทรฉาย. 2557. การออกแบบและพัฒนากาเรียนการสอน. นครปฐม : เพชรเกษมพรินติ้ง.
- [3] กรมวิชาการ. 2545. เอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544: คู่มือพัฒนาสื่อการ เรียนรู้. กรุงเทพมหานคร : ครูสภาลาดพร้าว.
- [4] พิมพจิต ตปนียะ. 2555. นวัตกรรมภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กต้องรู้อะไรบ้าง. ศิลปกรรมสาร. 7(1), 45-60.

- [5] นเรศร์ บุญเลิศ. (ม.ป.ป.). แนวคิด ทฤษฎี นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา. พะเยา: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา.
- [6] สมจิต จันทรฉาย. 2557. การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน. นครปฐม : เพชรเกษมพรี้นติ้ง.
- [7] อุมาภรณ์ หึงขุนทด. 2556. การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียแบบแอนิเมชั่น เรื่องเพลงพื้นบ้านภาคกลาง เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมไทย ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต เทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.