

## สื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษา

### Creative Media to Promote Geographic Learning Skill for Thai Elementary School Students

ฉันทนา ปาปัดถา\* จุฬามณี นาเวศ ธันยาภรณ์ ต่านเสถียร และปวันรัตน์ พันธุสุวรรณ

สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร กรุงเทพฯ

#### บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้านี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษา ประเมินความเหมาะสม และประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ไทยของเด็กประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินความเหมาะสมของสื่อเป็นคุณครูของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จำนวน 5 คน และประเมินความพึงพอใจโดยนักเรียนในช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6) ของโรงเรียนคลองบ้านพร้าว ตำบลบ้านปทุม อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี จำนวน 30 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า สื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ไทยของเด็กประถมศึกษาที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ไทยของเด็กประถมศึกษา อยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** สื่อสร้างสรรค์, เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้, ภูมิศาสตร์ไทย, เด็กประถมศึกษา

#### Abstract

The purposes of the project study were 1) to develop creative media to promote geographic learning skill for Thai Elementary School Students (creative media), 2) to evaluate the appropriate of creative media, and 3) 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 the questionnaires. The second group were collected purposive sampling from 30 students in second elementary (Prathom 4-6) by using questionnaires. Data analysis employed frequency, percentage, averaging, and standard deviation. The study presented the following results: The creative media had appropriate was in high levels. The students had high levels of satisfaction to creative media.

**Keywords:** Creative Media, Promotion of Learning Skills, Thai Geographic, Thai Elementary School Students

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

## 1. บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันการติดต่อสื่อสารคือปัจจัยหลักในการดำรงชีวิตของมนุษย์ มนุษย์เริ่มมีการติดต่อกันมาช้านาน ทั้งการเผชิญหน้าโดยตรง ผ่านการพูดคุย รวมถึงการสื่อสารผ่านสื่อซึ่งยังคงมีไม่มากนัก และยังไม่ทันสมัยเช่นทุกวันนี้ เพราะทุกวันนี้สื่อถูกสร้างขึ้นมากมาย จนบางครั้ง มนุษย์เองยังตามไม่ทัน โดยธรรมชาติของมนุษย์คือการดำรงชีพผ่านสังคม ด้วยเหตุแห่งการดำรงชีวิตในลักษณะนี้จึงหนีไม่พ้นที่จะต้องสื่อสารกันในกลุ่มกับนอกกลุ่ม และนับวันอิทธิพลของสื่อเหล่านี้เริ่มจะคล้ายกับเข็มทิศที่คอยกำหนด วิถีชีวิตให้กับมนุษย์แบบไม่รู้ตัวก็เป็นได้ในอดีตสิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ล้วนแต่เคยอยู่ในยุคที่รุ่งเรืองมาแล้วทั้งนั้น จนกระทั่งปัจจุบันสื่อต่างๆ ก็ยังคงรุ่งเรืองอยู่ เพียงแต่เริ่มมีโทรคมนาคม สื่อออนไลน์เข้ามาเสริม (สิริกานต์ ระเบียบธรรม, 2553)

เทคโนโลยีการศึกษาในปัจจุบันนี้ได้มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการพัฒนาสื่อทางการศึกษามากขึ้น โดยเฉพาะเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาสื่อต่างๆ (จินตวิโร คัลยาณสังข์, 2555) และเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อทุกๆ วงการ (สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ (2549) ในวงการศึกษานำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนจึงนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในกระบวนการเรียนการสอน นอกเหนือจากตัวผู้สอน ผู้เรียน และเทคนิควิธีการต่างๆ ซึ่งบทบาทของสื่อการเรียนการสอน คือเป็นตัวกลาง พาหนะ เครื่องมือ ช่องทางที่ให้นำเรื่องราว ข้อมูลความรู้หรือการเรียนการสอนบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ หรือจุดมุ่งหมายที่วางไว้ได้เป็นอย่างดี สื่อการเรียน การสอนได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องสอดคล้องกับการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีด้านต่างๆ จากสื่อพื้นฐานซึ่งเป็นภาษาพูดหรือเขียน สื่อการเรียนการสอนที่ถือว่าทันสมัยมากในปัจจุบัน คือสื่อประเภทซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ซึ่งการพัฒนาเป็นไปอย่างรวดเร็วควบคู่ไปกับเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือสื่อประสมที่เรียกว่า มัลติมีเดีย (ขวลิต แซงทอง, 2559)

ภูมิศาสตร์ไทยเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาสังคมศึกษา เพราะเป็นวิชาที่มีเนื้อหาบรรยาย และอธิบายภูมิทัศน์ของโลก เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ทางภูมิศาสตร์ นอกจากผู้เรียนจะได้เรียนรู้ในเนื้อหาของวิชาแล้ว การใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ต่างๆรวมไปถึงการได้ศึกษาในแหล่งเรียนรู้ที่นำมาใช้ประกอบการศึกษาก็เป็นอีกกระบวนการหนึ่งที่มีความสำคัญต่อผู้เรียน และในส่วนของผู้เรียนเองจะต้องรู้จักที่จะฝึกทักษะของกระบวนการคิดให้เกิดขึ้น โดยรู้จักการสร้างจินตนาการหรือสร้างมโนภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่กำลังศึกษาร่วมไปด้วย การดำเนินการด้วยวิธีการดังกล่าวจะช่วยให้การเรียนรู้บรรลุผลและนำไปสู่การศึกษาวิชาภูมิศาสตร์ที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง ดังนั้น กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในหลักสูตรการเรียนการสอนของระดับชั้นประถมศึกษา ช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6) ได้บรรจุหน่วยเรียน เรื่อง ภูมิศาสตร์ ไว้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งโรงเรียนคลองบ้านพร้าว ตำบลบ้านปทุม อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี เป็นโรงเรียนสำหรับเด็กตั้งแต่ชั้นอนุบาลจนถึงมัธยมศึกษาตอนต้น มีการเรียนการสอนเรื่อง ภูมิศาสตร์ไทย สำหรับนักเรียนที่กำลังศึกษาในช่วงชั้นที่ 2 แต่สื่อการเรียนการสอนที่มียังไม่เพียงพอและยังเป็นสื่อที่ผลิตใช้เองแบบง่ายๆ รวมทั้งเป็นสื่อที่ทำการจัดซื้อตามที่มีขายในรูปแบบโปสเตอร์ และเมื่อทำการสัมภาษณ์คุณครูผู้สอน พบว่า มีความต้องการสื่อเสริมการเรียนที่มีลักษณะเป็นสื่อเคลื่อนไหว มีภาพที่สวยงาม เหมาะสมกับวัยของนักเรียน รวมทั้งสามารถให้นำมาใช้สำหรับ

การสอนเสริมหรือสามารถให้นักเรียนใช้สำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ในเวลาว่าง (กัญพัทธ์ กิจศิลป์, สัมภาษณ์ วันที่ 9 มีนาคม 2559)

ดังนั้น จากการศึกษาปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำได้สังเกตเห็นถึงปัญหาในเรื่องของการขาดแคลนสื่อการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ภูมิศาสตร์ไทย ของโรงเรียนคลองบ้านพร้าว ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของเด็กชั้นประถมศึกษา และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง คณะผู้ศึกษา จึงสนใจพัฒนาชุดการสอนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์และลักษณะทางกายภาพของภาคต่างๆในประเทศไทย โดยจัดทำในรูปแบบของอนิเมชั่น 2 มิติ เนื่องจากสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กชั้นประถมศึกษาได้อย่างดี และในตอนท้ายจะมีการทดสอบความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียน จะแสดงในรูปแบบของเกมระบายสี และเกม 2 มิติ จะแบ่งออกเป็นระดับความยากง่าย โดยแต่ละระดับนั้นจะมีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันออกไป เพื่อให้สื่อที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนที่สามารถใช้ได้ทั้งในรายวิชาและกิจกรรมเสริมหลักสูตร

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ไทยของเด็กประถมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาสังคมศึกษา

1.2.2 เพื่อประเมินความเหมาะสมของสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ไทยของเด็กประถมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาสังคมศึกษา

1.2.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ไทยของเด็กประถมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาสังคมศึกษา

## 2. วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยการพัฒนาเครื่องมือและทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตารางประกอบความเรียง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ คณะครูผู้สอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนคลองบ้านพร้าว ตำบลบ้านปทุม จังหวัดปทุมธานี จำนวน 5 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เพื่อประเมินความเหมาะสมของสื่อที่พัฒนาขึ้น และ นักเรียนชั้นประถมศึกษาช่วงชั้นที่ 2 (ประถมศึกษาปีที่ 4-6) โรงเรียนคลองบ้านพร้าว ตำบลบ้านปทุม อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี จำนวน 30 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

1. แบบประเมินความเหมาะสมของสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต 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

3. แบบประเมินความพึงพอใจของสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ใช้มาตรวัด 3 ระดับ ได้แก่

คะแนนเฉลี่ย 2.35-3.00 หมายถึง มีความเข้าใจในเนื้อหาดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 1.68-2.34 หมายถึง มีความเข้าใจในเนื้อหาปานกลาง

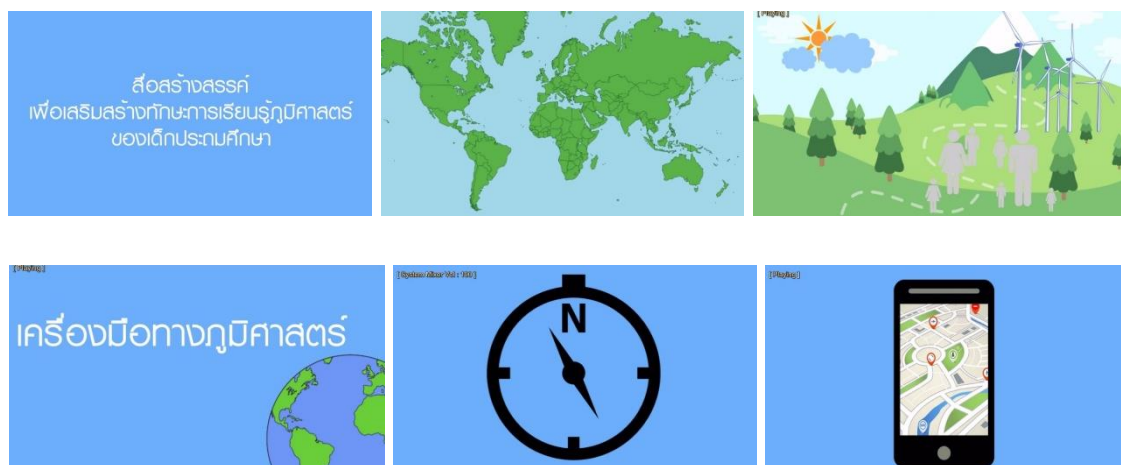
คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.67 หมายถึง มีความเข้าใจในเนื้อหาน้อย

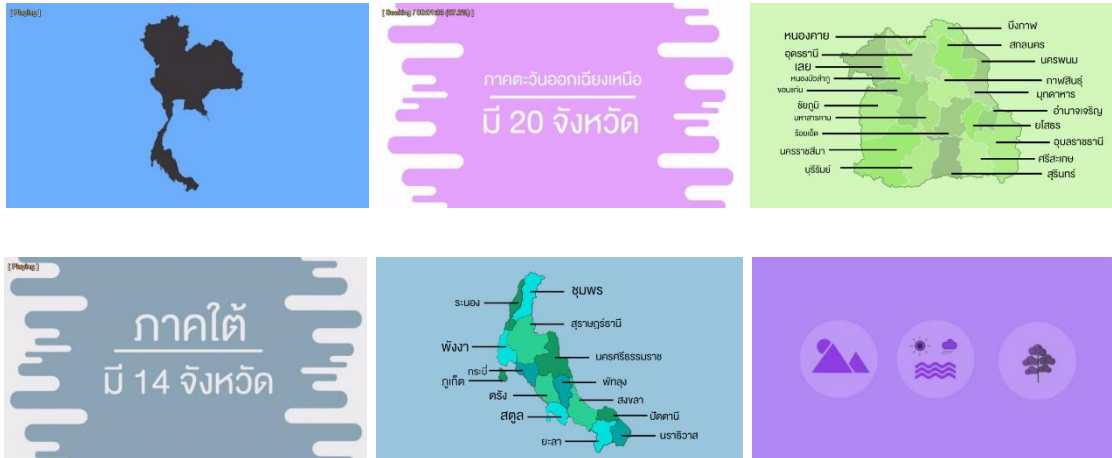
การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง โดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ และวิเคราะห์ความเหมาะสมและความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ตามรอยภูมิปัญญาไทยในอดีต ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### 3. ผลการวิจัย

3.1 ผลการผลิตสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษา สื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษา เป็นการพัฒนาสื่อการสอนแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และพัฒนาเกมเพื่อประเมินความรู้อาจที่ผู้เรียนได้ใช้สื่อการสอน ดังนั้นจึงสามารถนำเสนอผลการผลิตสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษา ดังนี้

1. สื่อการสอนแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เป็นการเสนอเนื้อหาเรื่องภูมิศาสตร์ไทยในลักษณะภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยการเล่าเรื่องเกี่ยวข้องกับเครื่องทางภูมิศาสตร์กับลักษณะภูมิประเทศของแต่ละภูมิภาคในประเทศไทย โดยสามารถนำเสนอหน้าจอหลักของสื่อที่ผลิตขึ้น มีดังนี้





ภาพที่ 1 สื่อสร้างสรรค์เรื่องการใช้ยาอย่างถูกวิธี

ที่มา: จุฬามณี นาเวศ ชาญภรณ์ ด้านเสถียร และ ปวันรัตน์ พันธุสุวรรณ, 2559

2. สื่อการเรียนการสอนแบบเกม เป็นผลิตเกมคอมพิวเตอร์ใช้ประกอบการเรียนการสอน โดยผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเกมได้ ประกอบด้วยเกม 2 ลักษณะ ได้แก่ เกมระบายสี และเกมเสริมทักษะ สามารถนำเสนอผลการผลิตเกมได้ดังนี้



เด็กผู้ชาย



เด็กผู้หญิง



รปภ.

- ตัวละครนำเข้าภาค  
กลาง



มาริน

- ตัวละครนำเข้า  
ภาคใต้

ตัวละครแทนตัวผู้เล่น



คนขายตั๋ว  
 - ตัวละครนำเข้า  
 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

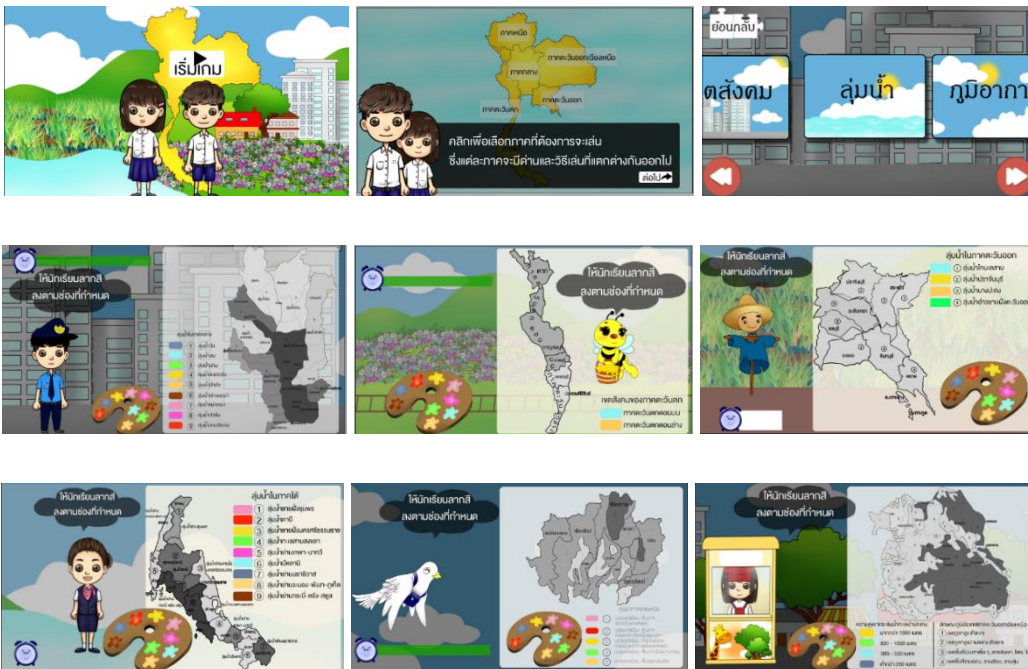
ผึ้งน้อย  
 - ตัวละครนำเข้า  
 ภาคตะวันตก

หุ่นไร่กา  
 - ตัวละครนำเข้า  
 ภาคตะวันออก

นกพิราบ  
 - ตัวละครนำเข้าภาคเหนือ

### ภาพที่ 2 แนะนำตัวละครภายในเกม

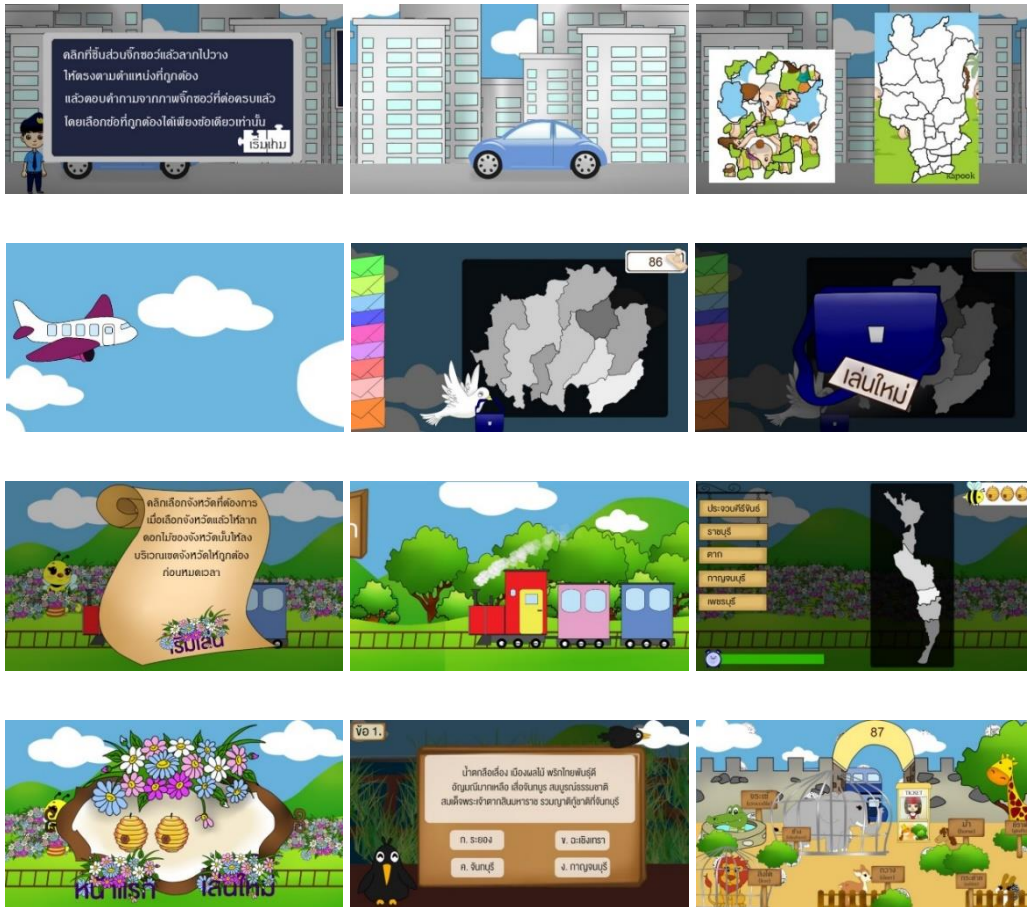
ที่มา: จุฬามณี นาเวศ ธัญยาภรณ์ ด้านเสถียร และ ปวันรัตน์ พันธุสุวรรณ, 2559



### ภาพที่ 3 เกมระบายสี

ที่มา: จุฬามณี นาเวศ ธัญยาภรณ์ ด้านเสถียร และ ปวันรัตน์ พันธุสุวรรณ, 2559





ภาพที่ 3 เกมเสริมทักษะ

ที่มา: จุฬามณี นาเวศ ชาญภรณ์ ด้านเสถียร และ ปวันรัตน์ พันธุสุวรรณ, 2559

### 3.2 ผลประเมินความเหมาะสมของสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็ก ประถมศึกษา

การประเมินความเหมาะสมของสื่อโดยครูผู้สอน หลังจากได้ทดลองสื่อที่พัฒนาขึ้นไปจัดการเรียนการสอน จำนวน 5 คน สามารถนำเสนอผลการประเมินความเหมาะสม ดังนี้

ตารางที่ 1 การประเมินความเหมาะสมของสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษา  
โดยครูผู้สอน

รายการ	ผลการประเมินความเหมาะสม		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
<b>เนื้อหาการนำเสนอ</b>	<b>4.90</b>	<b>0.30</b>	<b>มากที่สุด</b>
- ความสอดคล้องของเนื้อหาหลักกับหลักสูตร	4.80	0.45	มากที่สุด
- เนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
- เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.80	0.45	มากที่สุด
- การเรียนลำดับเนื้อหาเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
- เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
- ความถูกต้อง กระชับ ชัดเจน และครอบคลุม	5.00	0.00	มากที่สุด
- ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
- ความน่าสนใจของเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>ภาษา ภาพ และเสียง</b>	<b>4.95</b>	<b>0.22</b>	<b>มากที่สุด</b>
- ภาพที่นำเสนอตรงตามเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
- ความสอดคล้องระหว่างภาพกับเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
- ความสอดคล้องระหว่างภาพกับเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
- ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
- ความน่าสนใจภาพกราฟิกที่ใช้	5.00	0.00	มากที่สุด
- ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	5.00	0.00	มากที่สุด
- ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.80	0.45	มากที่สุด
- เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบบทเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
- เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
<b>ตัวอักษรและสี</b>	<b>4.92</b>	<b>0.28</b>	<b>มากที่สุด</b>
- รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.80	0.45	มากที่สุด
- ตัวอักษรมีขนาดชัดเจน อ่านง่าย	4.80	0.45	มากที่สุด
- สีของตัวอักษรโดยภาพรวม	5.00	0.00	มากที่สุด
- สีของพื้นหลังบทเรียนโดยภาพรวม	5.00	0.00	มากที่สุด
- สีของกราฟิกที่ใช้โดยภาพรวม	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>การสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน</b>	<b>4.92</b>	<b>0.28</b>	<b>มากที่สุด</b>
- การออกแบบข้อความได้สวยงาม	5.00	0.00	มากที่สุด
- ความเหมาะสมของกราฟิก	5.00	0.00	มากที่สุด



รายการ	ผลการประเมินความเหมาะสม		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
- ความเหมาะสมของสี	5.00	0.00	มากที่สุด
- ความเหมาะสมของเสียงและจังหวะ	5.00	0.00	มากที่สุด
- ระยะเวลาในการนำเสนอ	4.60	0.55	มากที่สุด
<b>การกระตุ้นในผู้เรียนเกิดความรู้</b>	<b>4.85</b>	<b>0.37</b>	<b>มากที่สุด</b>
- มีการนำเข้าสู่บทเรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
- มีการนำเข้าสู่บทเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
- ความหลากหลายและความเหมาะสมของรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์	5.00	0.00	มากที่สุด
- การกระตุ้นในผู้เรียนตอบสนองในบทเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
<b>ภาพรวมทุกด้าน</b>	<b>4.91</b>	<b>0.28</b>	<b>มากที่สุด</b>

ตารางที่ 1 การประเมินสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษาโดยครูผู้สอนพบว่า ผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.91 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านสรุปได้ดังนี้

ด้านเนื้อหาการนำเสนอ พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.90 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 ข้อแรกที่มีผลการประเมินสูงที่สุด ได้แก่ เนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 และการเรียงลำดับเนื้อหาเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ ความสอดคล้องของเนื้อหาหลักสูตร อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.80 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.80 และเนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.80

ด้านภาษา ภาพ และเสียง พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.95 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 ข้อแรกที่มีผลการประเมินสูงที่สุด ได้แก่ ภาพที่นำเสนอตรงตามเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 ความสอดคล้องระหว่างภาพกับเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 และความสอดคล้องระหว่างภาพกับเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.80 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.80 และเสียงบรรยายที่ใช้ประกอบบทเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.80

ด้านตัวอักษรและสี พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.92 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 ข้อแรกที่มีผลการประเมินสูงที่สุด ได้แก่ สีของตัวอักษรโดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 สีของพื้นหลังบทเรียนโดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 และสีของกราฟิกที่ใช้โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.80 และตัวอักษรมีขนาดชัดเจน อ่านง่าย อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.80

ด้านการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.92 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 ข้อแรกที่มีผลการประเมินสูงที่สุด ได้แก่ การออกแบบข้อความได้สวยงาม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 ความเหมาะสมของกราฟิก อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 และความเหมาะสมของสี อยู่ในระดับมากที่สุด

มีค่าเฉลี่ย 5.00 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ ระยะเวลาในการนำเสนอ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.80

ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.91 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 ข้อแรกที่มีผลการประเมินสูงที่สุด ได้แก่ มีการนำเข้าสู่บทเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 ความหลากหลายและความเหมาะสมของรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 และมีการนำเข้าสู่บทเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.80 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ การกระตุ้นในผู้เรียนตอบสนองในบทเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60

**3.3 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษา** การประเมินสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษาโดยผู้เรียน จำนวน 30 คน สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของชุดการสอนสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความปลอดภัยในวัยเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต

รายการ	การแปลความหมาย		
	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
1. สีเส้นมีความสวยงาม	2.77	0.50	มาก
2. ลักษณะ ขนาด สีของตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม	2.77	0.43	มาก
3. ตัวอักษรอ่านง่ายและเหมาะสม	2.77	0.43	มาก
4. ความสวยงามของรูปภาพที่ใช้	2.83	0.38	มาก
5. รูปภาพเหมาะสมกับเนื้อหา	2.70	0.47	มาก
6. ปริมาณของเนื้อหาเหมาะสม	2.53	0.57	มาก
7. รูปภาพประกอบสวยงามเหมาะสม	2.63	0.61	มาก
8. เนื้อหามีความชัดเจนเข้าใจง่าย	2.80	0.41	มาก
9. เสียงมีความชัดเจน	2.60	0.67	มาก
10. สื่อชุดการสอนมีความน่าสนใจ	2.80	0.55	มาก
<b>รวม</b>	<b>2.72</b>	<b>0.51</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 2 แสดงระดับความพึงพอใจของชุดการสอนสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษา พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.72 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 ข้อแรกที่มีผลการประเมินสูงที่สุด ได้แก่ ความสวยงามของรูปภาพที่ใช้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.83 เนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.80 และสื่อชุดการสอนมีความน่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.80 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ ปริมาณของเนื้อหาเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.53

#### 4. สรุปผลและอภิปรายผล

#### 4.1 สรุปผลการศึกษา

ผลการประเมินความเหมาะสมของสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษา โดยครูผู้สอน พบว่า ในภาพรวมมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.91 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาการนำเสนอ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.90 ด้านภาษา ภาพ และเสียง อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.95 ด้านตัวอักษร และสี อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.92 ด้านการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.92 และด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.91

ผลประเมินความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษา โดยนักเรียน พบว่า ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.72 โดยข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด 3 อันดับ ได้แก่ ความสวยงามของรูปภาพที่ใช้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.83 เนื้อหามีความชัดเจนเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.80 และสื่อชุดการสอนมีความน่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.80 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ ปริมาณของเนื้อหาเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.53

#### 4.2 อภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษาเรื่อง โครงการสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษา มีผลประเมินความเหมาะสมของสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษา โดยนักเรียน พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริวรรณ ยะไชยศรี (2557) ที่ศึกษารูปแบบการตุ๋นแอนิเมชัน 2 มิติ และเกม เพื่อเพิ่มทักษะการเรียนรู้ด้านการมีวินัย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากและสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนด้านการมีวินัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 5. กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร โดยได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเพื่อคนรุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560

### 6. เอกสารอ้างอิง

- [1] สิริกานต์ ระปือธรรม. 2553. เทคโนโลยีการสื่อสาร: สื่อออนไลน์ในสังคมปัจจุบัน.  
<http://sirikan2rabuetham.blogspot.com/> [14 กุมภาพันธ์ 2559]
- [2] จินตวีร์ คล้ายสังข์. 2555. Desktop Publishing สู่ e-book เพื่อส่งเสริมการใฝ่รู้ของผู้เรียนยุคดิจิทัล.  
กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [3] สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ. 2549. การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์หนังสือสวนสุนันทา.
- [4] ขวลิต แซ่ทอง. 2559. เอกสารประกอบการบรรยาย เรื่องสื่อการเรียนการสอน.  
[http://www.stjohn.ac.th/polytechnic/stpoly/rbm/file\\_ar/54016.pdf](http://www.stjohn.ac.th/polytechnic/stpoly/rbm/file_ar/54016.pdf) [25 มีนาคม 2559]

- [5] กัญพัสดุ์ กิจศิลป์. วันที่ 9 มีนาคม 2559. สัมภาษณ์.
- [6] สิริวรรณ ยะไชยศรี. 2557. รูปแบบการคูณแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่ออนฤมิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.