



ปีที่ 16 ฉบับที่ 4 เดือนเมษายน-มิถุนายน 2563

การพัฒนาสื่อประสมตามหลักสูตรท้องถิ่น เรื่องการจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ MULTIMEDIA DEVELOPMENT ACCORDING TO LOCAL CURRICULUM ON WOOD CARVING LEARNING MANAGEMENT HANG DONG DISTRICT CHIANG MAI PROVINCE

วันที่รับต้นฉบับบทความ: 23 กรกฎาคม 2562

วันที่แก้ไขปรับปรุงบทความ: 16 มีนาคม 2563

วันที่ตอบรับตีพิมพ์บทความ: 24 มีนาคม 2563

ศศิณิสา พัชรธนโรจน์*

Sasinipa Patcharathanaroj

พิมพ์ชนก สุวรรณศรี*

Pimchanok Suwannasri

ศิริกรณ์ กันขัติ **

Sirikorn Kankhat

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อประสมตามหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตสื่อประสมตามหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ และศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้สื่อประสม และเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ ซึ่งการวิจัยนี้เลือกกลุ่มชุมชนบ้านถาวราย อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นต้นแบบในการดำเนินการวิจัย

จากการศึกษาและพัฒนาสื่อประสมเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ มีลักษณะการนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนเล่าเรื่องและเป็นตัวดำเนินเรื่องประกอบกับการใช้วิดีโอทัศนสาธิตในการนำเสนอขั้นตอนและวิธีการแกะสลักไม้อย่างละเอียด ข้อมูลที่นำเสนอมีทั้งในรูปแบบภาพนิ่ง ข้อความ และสื่อมัลติมีเดีย โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยนี้ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนต้นแก้วผดุงพิทยาลัย ที่เรียนในหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 28 คน ผลการวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อประสมดังกล่าว พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ย

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
e-Mail: wipavadee16@hotmail.com

** อาจารย์ประจำภาควิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่



ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจในภาพรวมของนักเรียนที่มีต่อสื่อประสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.39 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ผลการประเมินคุณภาพสื่อประสมที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน รวมคุณภาพทั้งหมด 5 ด้าน มีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.24 ซึ่งมีคุณภาพอยู่ในระดับดี

คำสำคัญ: สื่อประสม, หลักสูตรท้องถิ่น, การแกะสลักไม้

ABSTRACT

This is a research project on multimedia development, according to the local curriculum on wood carving learning management, Hang Dong District, Chiang Mai Province. The purpose of this research was to produce a multimedia according to the local curriculum on wood carving learning management in Hang Dong District, Chiang Mai Province and to study the satisfaction with the use of multimedia and to study the learning achievement on wood carving learning management. Ban Tawai community group, Hang Dong District, Chiang Mai Province, was selected as a model to conduct the research.

Based on the study and development of the creation of multimedia wood carving learning management, there is a presentation style in the form of cartoon storytelling, combined with the use of a demonstration video to present the steps and methods of wood carving thoroughly. The information was presented in the form of slides, text, and multimedia. A random sampling obtained the target group used in this research. The sample group of 28 students in the secondary education level 1 in Ton Kaew Phadung Phitthayalai School – they studied local curriculum on wood carving, Learning Area of Occupations and Technology. They were in the second semester of academic year 2018. The results of the analysis of learning achievement of students learning from such multimedia showed that the average score after studying was higher than the average score before studying significantly at the level of .05. The overall satisfaction of students towards multimedia had an average value of 4.39 which was in the high level of satisfaction, assessed by five experts, including five quality aspects, with an average of 4.24, where the quality was in a reasonable level.

Keywords: multimedia, local curriculum, wood carving.



บทนำ

ภูมิปัญญาท้องถิ่น (local wisdom) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน (popular wisdom) หมายถึง กระบวนการทัศน์หรือองค์ความรู้ของคนหรือกลุ่มคนในถิ่นใดถิ่นหนึ่ง อันเกิดจากการถ่ายทอดมาจาก บรรพบุรุษหรือจากประสบการณ์ที่ผ่านการกลั่นกรอง สังคม คติวิเคราะห์ และนำมาใช้จนบังเกิดผล โดยอาศัยการเรียนรู้ที่มีความเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต เป็นรากฐานของความรู้ชาวบ้านที่มีลักษณะเป็น นามธรรมและรูปธรรม (โกวิทย์ พวงงาม, 2553)

งานแกะสลักไม้ถือว่าเป็นงานศิลปกรรมที่เก่าแก่ประเภทหนึ่ง ปรากฏอยู่ทุกยุคทุกสมัย ในภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย งานแกะสลักไม้จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมล้านนาที่สะท้อน ให้เห็นถึงความเชื่อ ค่านิยม ประเพณี ตลอดจนการอนุรักษ์ สืบสาน ถ่ายทอด เป็นวัฒนธรรมทางด้าน ศิลปะแขนงหนึ่งในกระบวนการช่างไทย หมู่บ้านหัตถกรรมบ้านถวายเป็นอีกหนึ่งตัวอย่างงานไม้ งานแกะสลัก ของที่ระลึก ได้รับการยกย่องว่าเป็นหมู่บ้านหัตถกรรมที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย ตั้งอยู่ ในตำบลขุนคอง อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นแหล่งที่ผลิตสินค้าหัตถกรรมไม้แกะสลักที่เป็นที่รู้จัก และยอมรับจากทั่วโลก และเผยแพร่จนเป็นที่รู้จักของชาวไทยและชาวต่างประเทศ

สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง การนำสื่อหลายชนิดมาสัมพันธ์กัน ซึ่งมีคุณค่าส่งเสริมซึ่งกันและกัน การสอนชนิดหนึ่งอาจใช้เพื่อสร้างความสนใจ ในขณะที่อีกชนิดหนึ่งอาจใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของ เนื้อหา การใช้สื่อมัลติมีเดียจะช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากประสาทสัมผัสที่ประสมประสานกัน ได้ และพบวิธีการเรียนในสิ่งที่ต้องการได้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ, 2554)

สื่อการเรียนการสอนได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อเอาชนะข้อจำกัดต่าง ๆ ที่เป็นอุปสรรคต่อ การเรียนรู้ นักการศึกษาและนักเทคโนโลยีการศึกษาพยายามหาสิ่งต่าง ๆ มาพัฒนาเพื่อให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ที่ดี รวดเร็ว น่าสนใจ โดยนักเรียนสามารถเรียนได้ตามเวลาที่สะดวกโดยไม่มีใครบังคับ ลักษณะการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเป็นสื่อสำคัญอย่างหนึ่ง ตัวสื่อที่น่าสนใจมีการเปลี่ยนแปลง เคลื่อนไหว มีเสียงและภาพประกอบด้วย สิ่งเหล่านี้ต่างเป็นตัวกระตุ้นและเสริมแรงที่สำคัญที่จะทำให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดความสนใจ สามารถจัดไว้เพื่อให้ใครก็ได้นำไปใช้ และบางเรื่องสามารถจัด เพื่อตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้ด้วย ส่งผลให้เกิดระบบห้องสมุดแบบดิจิทัล (digital library) การเรียนการสอนทางไกล (distance learning) การสร้างห้องเรียนเสมือนจริง (virtual classroom) และการเรียนการสอนแบบกระจาย อันส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง (รัตนาวดี พานทอง, 2557)

คณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการสร้างสื่อประสมตามหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้ การแกะสลักไม้ นำเสนอในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียที่มีการดูเล่าเรื่องและเป็นตัวดำเนินเรื่อง ประกอบกับ การใช้วีดิทัศน์สาธิตในการนำเสนอขั้นตอนและวิธีการแกะสลัก เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนในกลุ่ม สารการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โดยจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับปราชญ์ชุมชน



ตัวแทนโรงเรียน รวมถึงการจัดอบรมถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียนในชุมชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง เริ่มจากการสร้างความตระหนักของคนในชุมชน โดยสร้างเครือข่ายในกลุ่มชุมชน และเป็นหนึ่งในพื้นที่ต้นแบบเพื่อสร้างแนวทางให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาโบราณการกับความรู้ใหม่ให้ผู้เรียน ทำให้เกิดการพัฒนาศือการเรียนรู้ด้านการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อผลิตสื่อประสมตามหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่
2. เพื่อศึกษาผลความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้อุปกรณ์ตามหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่
3. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยสื่อประสมตามหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรคือ นักเรียนโรงเรียนต้นแก้วผดุงพิทยาลัย เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เป็นตัวแทนกลุ่มแกะสลัก จำนวน 5 คน ให้ข้อมูลองค์ความรู้เกี่ยวกับการแกะสลักไม้ เป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในสื่อประสม
2. กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนต้นแก้วผดุงพิทยาลัย ที่เรียนในหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 28 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. สื่อประสมเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ ตามหลักสูตรท้องถิ่นในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนต้นแก้วผดุงพิทยาลัย
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนที่เรียนเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
3. แบบประเมินคุณภาพสื่อเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ ตามหลักสูตรท้องถิ่นในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นการประเมินของผู้เชี่ยวชาญจากแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (ศิริวรรณ วาสกรี, 2553)



4. แบบประเมินความพึงพอใจการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ ตามหลักสูตรท้องถิ่น ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนต้นแก้วผดุงพิทยาลัย เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale)

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้วยสื่อประสม โดยการเปรียบเทียบความแตกต่างของ คะแนนการทดสอบก่อนเรียน (pre-test) กับคะแนนการทดสอบหลังเรียน (post-test) โดยใช้ ค่าคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อประสมตามหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้ การแกะสลักไม้ โดยใช้การทดสอบค่าที (paired t-test)

2. วิเคราะห์คุณภาพสื่อเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ ตามหลักสูตรท้องถิ่น กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สรุปตามเกณฑ์การให้คะแนน

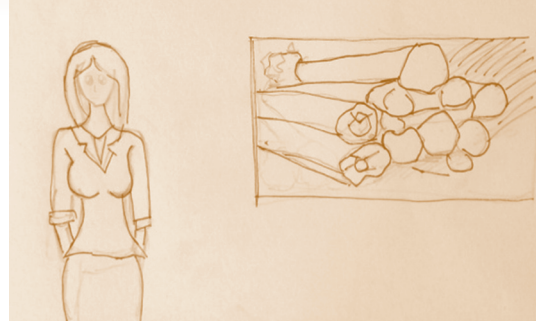
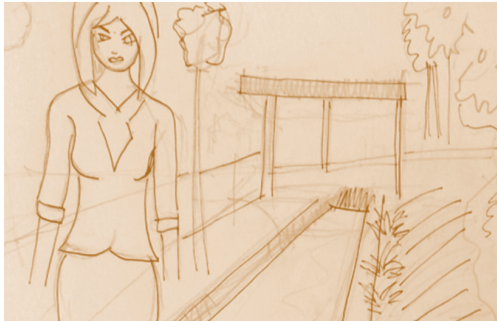
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของการใช้สื่อประสม โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สรุปตามเกณฑ์การให้คะแนน

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย มีดังนี้

1. ศึกษา สร้างความเข้าใจ ความร่วมมือในการดำเนินโครงการและรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ โดยการศึกษา สังเกต สอบถาม จากผู้ที่อาศัยอยู่ในชุมชน ดำเนินการโดยคณะผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนและพูดคุยกันเพื่อเก็บข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับงาน แกะสลักไม้ เพื่อใช้เป็นเนื้อหาชุดความรู้ของสื่อ จากนั้นทำแผนการวิจัยและพัฒนาสื่อในระยะต่อไป

2. วิเคราะห์ออกแบบระบบสื่อประสม ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสรุปมาเป็นแนวทางในการ วิเคราะห์ระบบเพื่อสร้างสื่อประสม และขั้นตอนนี้ได้รวมการเตรียมข้อมูลทั้งรูปภาพ วิดีทัศน์ เสียง สคริปต์เรื่อง บทพูด เพลงประกอบ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อของการทำงานนำเสนอแบบสื่อประสม ผู้วิจัยและกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ให้ข้อมูลร่วมกันวิเคราะห์ออกแบบระบบสื่อประสมกับตัวแทนปราชญ์ ชาวบ้านในกลุ่มแกะสลักไม้ จำนวน 5 คน ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญร่วมตรวจสอบความถูกต้องของสื่อ การเรียนรู้การแกะสลักไม้ ส่วนครูผู้สอนมีส่วนร่วมในการออกแบบเนื้อหาสื่อประสม กิจกรรม การเรียนรู้รวมทั้งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ตลอดจนเกณฑ์สำหรับการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. ออกแบบสตอรี่บอร์ด เมื่อกำหนดฉากทั้งหมดเรียบร้อยแล้ว จึงออกแบบสตอรี่บอร์ด เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาสื่อด้วยโปรแกรม และในการออกแบบสตอรี่บอร์ดนี้จะทำให้เห็นเค้าโครงของการนำเสนอเนื้อเรื่องได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยอธิบายตัวอย่างการออกแบบสตอรี่บอร์ดได้ ดังภาพที่ 1 และ 2



ภาพที่ 1 ฉากนำเข้าสู่เนื้อเรื่องเรียนรู้การแกะสลักไม้ ภาพที่ 2 ฉากแนะนำอุปกรณ์แกะสลักไม้

4. พัฒนาสร้างสื่อประสม เมื่อออกแบบสตอรี่บอร์ดจนได้โครงเรื่องที่ชัดเจนแล้ว จึงพัฒนาสื่อประสมตามหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้

5. ทดลองใช้งานหลังจากพัฒนาสื่อประสม แล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญที่เป็นตัวแทนประชาชนชาวบ้านในกลุ่มแกะสลัก จำนวน 5 คน ให้ข้อมูลองค์ความรู้เกี่ยวกับการแกะสลักไม้และตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในสื่อประสม พบว่าสื่อมีลัทธิมีเดียควรเพิ่มความดังของเสียงบรรยาย ส่วนวิทัศน์ศาสตร์ใช้เวลายาวนานเกินไป อาจทำให้ผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายได้เมื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนได้สื่อที่มีคุณภาพแล้วจึงนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

6. การนำสื่อไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือการนำสื่อดังกล่าวไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนต้นแก้วผดุงพิทยาลัย ที่เรียนในหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 28 คน

ผลการวิจัย

1. ผลจากการพัฒนาสื่อประสมตามหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ ที่มีลักษณะการนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนเล่าเรื่องและเป็นตัวดำเนินเรื่องให้เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ประกอบกับการใช้วิทัศน์ศาสตร์ในการนำเสนอขั้นตอนในการแกะสลักไม้ ตามตัวอย่างดังภาพที่ 3 และ 4



ภาพที่ 3 ตัวอย่างฉากรางานแกะสลักไม้



ภาพที่ 4 ตัวอย่างฉากอุปกรณ์แกะสลักไม้

2. ผลการประเมินผลการใช้งานระบบ การวิเคราะห์คุณภาพสื่อประสมโดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ได้ผลการประเมิน ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการตอบแบบประเมินคุณภาพสื่อประสมเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับคุณภาพ
การลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา	4.00	1.00	ดี
ความเหมาะสมของภาพประกอบสื่อ	4.20	.837	ดี
การนำเสนอวิธีทัศน์	4.20	.837	ดี
ความชัดเจนของเสียงบรรยาย	4.40	.547	ดี
ความถูกต้องครบถ้วนของข้อมูล	4.40	.895	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม	4.24	0.82	ดี

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อประสมเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสื่อ จำนวน 5 คน จากแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แยกประเมินคุณภาพเป็น 5 ด้าน พบว่าด้านที่มีคุณภาพสูงที่สุดคือ ความชัดเจนของเสียงบรรยาย และความถูกต้องครบถ้วนของข้อมูล มีค่าเฉลี่ยเท่ากันคือ 4.40 ระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี และด้านที่มีคุณภาพน้อยที่สุดคือ ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย 4.00 และโดยภาพรวมคุณภาพสื่อมีค่าเฉลี่ยรวม 4.24 มีคุณภาพอยู่ในระดับดี

3. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของสื่อประสม ผู้วิจัยทดสอบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อประสมตามหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ โดยใช้การทดสอบค่าที (paired t-test) โดยใช้ค่าคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 28 คน ที่เรียนด้วยสื่อประสมเรื่อง การจัดการเรียนรู้



การแกะสลักไม้ พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากผลการทดลองสรุปได้ว่า นักเรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจในบทเรียนได้ด้วยตนเอง และสามารถทำแบบทดสอบได้โดยครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ ดังนั้นวิธีการเรียนการสอนดังกล่าวจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีประสิทธิภาพดีขึ้น

4. การวิเคราะห์ความพึงพอใจในการใช้สื่อประสม หลังจากนำสื่อดังกล่าวไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนต้นแก้วผดุงพิทยาลัย ที่เรียนหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี จำนวน 28 คน ผลประเมินความพึงพอใจ มีดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการตอบแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อประสมตามหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
ลำดับเนื้อหาขั้นตอนในการนำเสนอ	4.07	.77	มาก
การกระตุ้นและสร้างความสนใจของนักเรียน	4.54	.50	มากที่สุด
รูปแบบ สี สัน ความสวยงามของสื่อ	4.25	.72	มาก
เนื้อหาเร้าตักุม เข้าใจง่าย ไม่น่าเบื่อ	4.21	.73	มาก
ความถูกต้อง ครบถ้วน สมบูรณ์ ของข้อมูล	4.32	.72	มาก
การนำเสนอเนื้อหาของสื่อเข้าใจง่าย	4.64	.49	มากที่สุด
นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง	4.46	.70	มาก
ระยะเวลาในการนำเสนอเหมาะสม	4.39	.79	มาก
นักเรียนได้ประโยชน์จากการรับชมสื่อ	4.39	.69	มาก
ความยาก-ง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.64	.61	มากที่สุด
ความเหมาะสมโดยภาพรวมของสื่อ	4.35	.61	มาก
การเชื่อมโยงแต่ละเรื่องมีความเหมาะสม	4.46	.75	มาก
เฉลี่ยในภาพรวม	4.39	0.67	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมเฉลี่ย 4.39 ซึ่งอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านที่ได้รับความพึงพอใจมากที่สุดคือ การนำเสนอเนื้อหาของสื่อ เข้าใจง่าย และความยาก-ง่ายเหมาะสมกับนักเรียน มีความพึงพอใจโดยเฉลี่ย 4.64 และด้านที่ได้รับความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ ลำดับเนื้อหาขั้นตอนในการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 4.07



อภิปรายผล

การพัฒนาสื่อประสมเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ เป็นสื่อมัลติมีเดียที่มีการนำเสนอเทคนิคการแกะสลักไม้ ที่รวมองค์ประกอบของมัลติมีเดียทั้งข้อความ ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ในการนำเสนอเนื้อหา โดยมีตัวการ์ตูนเป็นตัวดำเนินเรื่องและใช้วีดิทัศน์ในการนำเสนอขั้นตอนการสาธิตมีความน่าสนใจ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อนิรุทธิ์ สติมัน และคณะ (2556) เรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่อง คนตรีจีนชุมชนบางหลวง มีการนำเสนอเนื้อหาอย่างเป็นลำดับขั้นตอน การใช้ภาษาสามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนเหมาะสม ด้านส่วนประกอบมัลติมีเดียมีการออกแบบหน้าจอที่เหมาะสม ใช้งานง่าย

ผลการประเมินคุณภาพสื่อประสมเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า สื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.24 ซึ่งเป็นข้อบ่งชี้ถึงคุณภาพของสื่อที่มีการนำตัวการ์ตูนมาเป็นตัวดำเนินเรื่องราวและนำไปสู่การนำเสนอเนื้อหา สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชุมพล จันทรฉลอง (2558) ที่พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ แบบเฟรมต่อเฟรม พบว่าผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ รวมคุณภาพทั้ง 3 ด้านมีค่าเฉลี่ย 4.52 ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ นพรัตน์ กันทะวัง (2552) ที่ออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง การดูแลรักษาอูมเนียมเบื้องต้น ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเห็นว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์มีคุณภาพดี มีค่าเฉลี่ย 3.30 และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเห็นว่า การนำเสนอเนื้อหาของสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีคุณภาพดีมาก

ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 28 คน ที่เรียนด้วยสื่อประสมเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าก่อนเรียนด้วยสื่อประสม นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนรู้การแกะสลักไม้เล็กน้อย เมื่อได้เรียนด้วยสื่อประสมแล้วทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจมากยิ่งขึ้น จึงสามารถนำความรู้มาทำแบบทดสอบหลังเรียนและได้คะแนนมากกว่าก่อนเรียน แสดงว่าเป็นสื่อประสมที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนิกา บัวเฟียน (2556) ที่สร้างสื่อประสมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สารในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนรู้ด้วยสื่อประสมจำนวน 10 บทเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าก่อนเรียนด้วยสื่อประสม นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสารในชีวิตประจำวันเล็กน้อย เมื่อได้เรียนด้วยสื่อประสมแล้วทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจมากยิ่งขึ้น จึงสามารถนำความรู้มาทำแบบทดสอบหลังเรียนและได้คะแนนมากกว่าก่อนเรียน แสดงว่าสื่อประสมเรื่อง สารในชีวิตประจำวัน เป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพ

ผลการสำรวจความพึงพอใจในการใช้สื่อประสมเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ ได้ผลประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างในระดับพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4.39 แสดงว่านักเรียน



มีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อประสมเรื่อง การจัดการเรียนรู้การแกะสลักไม้ มีข้อสังเกตว่านักเรียนมีความพึงพอใจกับการใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีการ์ตูนดำเนินเรื่อง ประกอบกับมีวีดิทัศน์สาธิตขั้นตอนการแกะสลักไม้ที่ช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในขั้นตอนวิธีการได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของสมชาย แก้วเจริญ (2555) ที่ศึกษาการใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านทำนองเสนาะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่พบว่าความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อประสมประเภทคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านทำนองเสนาะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนมีความคิดเห็นเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ควรนำกิจกรรมที่ได้ดำเนินการในพื้นที่ไปเผยแพร่และเพิ่มเครือข่ายเป็นกลุ่มเป้าหมายอื่นนอกจากโรงเรียนในชุมชน เช่น กลุ่มโรงเรียนในชุมชนใกล้เคียง
2. ควรเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียที่ได้ให้มากขึ้น เช่น พัฒนาเป็น Application บน Mobile

บรรณานุกรม

- โกวิท พวงงาม. (2553). *การจัดการตนเองของชุมชนและท้องถิ่น*. กรุงเทพฯ: บพิธการพิมพ์.
- ชนิกา บัวเฟียน. (2556). *การสร้างสื่อประสมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สารในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ. (2554). *การศึกษาทางไกลกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ชุมพล จันทรฉลอง. (2558). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ แบบเฟรมต่อเฟรม. *วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 10(3), หน้า 65-74.
- นพรัตน์ กันทะวัง. (2552). *การออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง การดูแลยอภูมิเนียมเบื้องต้น*. การค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- รัตนาวดี พานทอง. (2557). *คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเบื้องต้น*. พะเยา: คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา.



ปีที่ 16 ฉบับที่ 4 เดือนเมษายน-มิถุนายน 2563

สมชาย แก้วเจริญ. (2555). **การใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านทำนองเสนาะ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอน
ภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ศิริวรรณ วาสุกี. (2553). การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอน
วิชาพื้นฐานคณิตศาสตร์ โดยใช้เทคนิคการประเมินผลในชั้นเรียน. **วารสารพัฒนาการเรียน
การสอนมหาวิทยาลัยรังสิต**, 4(2), หน้า 24-37.

อนิรุทธิ์ สติมัน และคณะ. (2556). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่อง ดนตรีจีนชุมชน
บางหลวง. **วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย**, 5(1), หน้า 34-47.
