

ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model
ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน
Effect of Developing the Multimedia (ADDIE Model) to Enhance the Tradition
and Culture in the Subject of Development of Electronics Media for Learning
ธวัชชัย สหพงษ์

Thawatchai Sahapong

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
Faculty of information technology Rajabhat Maha Sarakham University
E-Mail: thawatchai.s@rmu.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน และ 2) ทาคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย 1) รายละเอียดของรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน (มคอ.3) และ 2) แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ได้สื่อมัลติมีเดียจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ 1 day in Udonthani Festival, Phra Yuen Temple, หมู่บ้านทอผ้า บ้านหนองเขื่อนช้าง และเทศกาลหุ่นฟางยักษ์ มหาสารคาม และ 2) ผลการหาคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น 1) 1 day in Udonthani Festival ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดโดยภาพรวม อยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.11$, $SD. = 0.93$) 2) Phra Yuen Temple ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดโดยภาพรวม อยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.93$, $SD. = 0.52$) 3) หมู่บ้านทอผ้า บ้านหนองเขื่อนช้าง ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดโดยภาพรวม อยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, $SD. = 0.56$) และ 4) เทศกาลหุ่นฟางยักษ์ มหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดโดยภาพรวม อยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 3.67$, $SD. = 0.88$)

คำสำคัญ: สื่อมัลติมีเดีย, สื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม, ADDIE Model

Abstract

The purposes of the study were 1) to develop the multimedia (ADDIE Model) to enhance the tradition and culture in the subject of E-learning development, and 2) to assess the quality of the multimedia (ADDIE Model) to enhance the tradition and culture in the subject of E-learning development. The participants were 12 undergraduate students in the program of Technology Multimedia and Animation who registered in the course of E-learning development. The instruments were 1) the learning description of the subject of E-learning development, and 2) the assessment form of the quality of multimedia. The statistic used included the average and the standard deviation.

The results found that; 1) There were 4 multimedia (ADDIE Model) have been developed to enhance the tradition and culture in the subject of Development of Electronics Media for Learning. and 2) The quality assessment of the 4 multimedia (ADDIE Model) to enhance the tradition and culture in the subject of Development of Electronics Media for Learning shown that 1) the experts' attitude in One Day Festival in Udonthani was at high level ($\bar{X} = 4.11$, $SD. = 0.93$), 2) the experts' attitude in Phra Yuen Temple was at high level ($\bar{X} = 4.93$, $SD. = 0.52$), 3) the experts' attitude in Nong Kuen Chang village was at high level ($\bar{X} = 4.50$, $SD. = 0.56$), and 4) the experts' attitude in the Giant Straw Puppets Festival in Maha Sarakham was at high level ($\bar{X} = 3.67$, $SD. = 0.88$)

Keywords: Multimedia, Tradition and culture enhancing media, ADDIE Model

บทนำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ได้กำหนดวิสัยทัศน์เป็นมหาวิทยาลัยที่มีคุณภาพเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ให้มีความเข้มแข็งและยั่งยืน ได้กำหนดพันธกิจของมหาวิทยาลัย 1 ใน 5 ข้อ เป็นมหาวิทยาลัยพัฒนาท้องถิ่นตาม ศักยภาพชุมชน ส่งเสริม ทำนุบำรุง ฟื้นฟู ศิลปะและวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม ถ่ายทอดองค์ความรู้ และเทคโนโลยี โดยน้อมนำแนวพระราชดำริสู่การปฏิบัติ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 ส่งเสริมสนับสนุนการทำนุบำรุงศิลปะและ วัฒนธรรม อนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน [1] และคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นหน่วยงาน หนึ่งภายใต้มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีวัตถุประสงค์หนึ่งคือ ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ การบริหารจัดการ ด้านศิลปวัฒนธรรม ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน [2] สอดคล้อง กับประเด็นยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัย

ในปีงบประมาณ 2562 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศได้ตั้งเป้าหมายในการพัฒนา ถ่ายทอด ส่งเสริม ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน เป็นหน่วยงานในกำกับของคณะเทคโนโลยี สารสนเทศ มีความเชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสื่อสมัยใหม่ จึงได้มีการนำนโยบายดังกล่าวมาประยุกต์กับการเรียน การสอนในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โดยได้ กำหนดใน มคอ.3 ของรายวิชาให้มีการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน โดยมุ่งเป้าหมายพัฒนาสื่อการ เรียนการสอนไปในการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นอีสาน เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นตามที่นักศึกษาสนใจ

จากเหตุผลข้างต้นจึงได้สนใจทำการศึกษาวิจัยผลการพัฒนาสื่อมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตาม รูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน เพื่อให้ได้สื่อมีเดีย ที่ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในรูปแบบสื่อเพื่อการเรียนการสอน ให้ทั้งความรู้ และส่งเสริมการเผยแพร่ วัฒนธรรมท้องถิ่นอีสาน

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

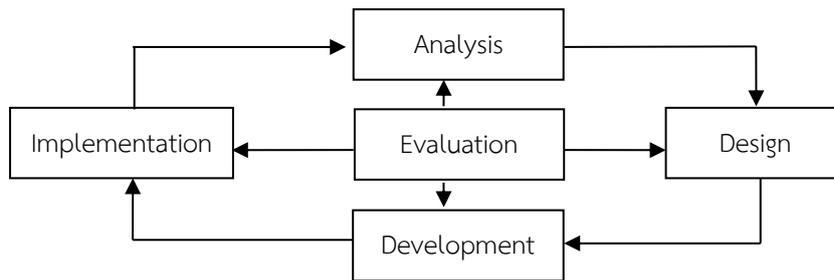
1.1 เพื่อพัฒนาสื่อมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนา สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน

1.2 เพื่อหาคุณภาพของสื่อมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชา การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) เป็นการนำสื่อหลาย ๆ ประเภทมารวมกัน ทั้งวัสดุอุปกรณ์ และวิธีการ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการเรียนการสอน โดยการใช้สื่อแต่ละอย่างตามลำดับขั้นตอนของเนื้อหา ในปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ร่วมด้วยเพื่อการผลิต หรือการควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการนำเสนอข้อมูลทั้งตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพถ่ายภาพเคลื่อนไหว และเสียง [3]

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามรูปแบบ ADDIE Model การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียที่นำเสนอบทเรียน สามารถนำหลักการพัฒนาบทเรียนตามวิธีการระบบ (System Approach) มาเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย การพัฒนาบทเรียนเพื่อการเรียนการสอนตามรูปแบบ ADDIE เป็นรูปแบบที่ได้รับการยอมรับกันอย่างกว้างขวางในการนำมาใช้พัฒนาบทเรียนโดย รอดเดอริค ซิมส์ (Roderic Sims) แห่งมหาวิทยาลัยซิดนีย์ (University of Technology Sydney) ได้นำรูปแบบ ADDIE มาปรับปรุงขั้นตอนให้เป็นขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย โดยครอบคลุมสาระสำคัญในการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมด [4] โดยขั้นตอนการพัฒนาบทเรียนตามรูปแบบ ADDIE แสดงดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการพัฒนาบทเรียนตามรูปแบบ ADDIE [4]

จิรายุทธ ประเสริฐศรี และคชาภกษ เหลี่ยมไธสง [5] ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 35 คน กดปุ่มชอบ (Like) คิดเป็นร้อยละ 97.10

นิเวศน์ วงศ์ประทุม [6] ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียประกอบการสอนวิชาการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาซีชาร์ป 1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยได้ทำการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามรูปแบบ ADDIE Model ผลจากการวิจัยพบว่า การประเมินความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน สื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ระดับมากที่สุด ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับดีมาก

ณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา [7] ได้ทำงานวิจัยเรื่องการผลิตสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์ ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์ ประกอบด้วย การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียได้สารคดีชุมชน จำนวน 4 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ความเป็นมาของโครงการ ความยาว 8.14 นาที ตอนที่ 2 การดำเนินการวิจัย ความยาว 2.05 นาที ตอนที่ 3 กลุ่มผู้ผลิต ความยาว 1.56 นาที และตอนที่ 4 กลไกการตลาด ซึ่งประกอบด้วยผู้ขายและผู้ซื้อ ความยาว 2.53 นาที ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย อยู่ในระดับมาก กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น อยู่ในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือการวิจัย

1.1 รายละเอียดของรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน (มคอ.3) ที่ผ่านการตรวจสอบจากกรรมการผู้รับผิดชอบสาขา และประธานสาขาวิชาแล้ว

1.2 แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย ในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แบ่งออกเป็น 3 ด้าน จำนวน 9 ข้อ

2. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน จำนวน 12 คน

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

3.1 ผู้วิจัยทำความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอน ทำการแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม ดำเนินการเรียนการสอนพร้อมทำความเข้าใจพร้อมสลับให้กลุ่มเป้าหมายลงพื้นที่เก็บข้อมูล โดยให้ยึดรูปแบบการทำงานตาม ADDIE Model

3.1.1 ขั้นการวิเคราะห์ เป็นขั้นวางแผนหรือเตรียมการสิ่งต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่องที่จะทำ เนื้อหาที่จะนำเสนอ รูปแบบที่จะนำเสนอ

3.1.2 ขั้นการออกแบบ เป็นขั้นตอนที่นำข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้วิเคราะห์ไว้มาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบ ประชุมกลุ่มเตรียมงาน

3.1.3 ขั้นการพัฒนา เป็นขั้นที่นำสิ่งต่าง ๆ ที่ได้ออกแบบไว้มาพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย โดยมีประเด็นที่จะต้องพัฒนาตามลำดับ

3.1.4 ขั้นการทดลองใช้ เป็นขั้นที่นำสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาเสร็จแล้วมาทดลองใช้ เพื่อหาคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย โดยกำหนดให้นำสื่อที่พัฒนาแล้วไปหาอาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ประเมินชิ้นงานตามแบบประเมินที่ได้สร้างขึ้น และนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.1.5 ขั้นการประเมินผล เป็นขั้นสุดท้ายของรูปแบบ โดยการนำผลการทดลองที่ได้มาสรุปผล

3.2 ให้กลุ่มตัวอย่างได้นำผลงานออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

3.3 สรุปผลการดำเนินการ สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่ง

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ได้แก่ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยในการวิเคราะห์จะใช้ค่าเฉลี่ยเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ [8]

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 – 5.00 หมายความว่า ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50 หมายความว่า ระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 – 3.50 หมายความว่า ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 – 2.50 หมายความว่า ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 – 1.50 หมายความว่า ระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์เฉลี่ยของระดับคุณภาพของแอปพลิเคชัน ใช้ค่าเฉลี่ยของคะแนนตั้งแต่ 3.51 ขึ้น และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00

ผลการวิจัย

1. ผลพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามรายละเอียดของรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน (มคอ.3) ที่ได้มีการจัดทำแผนการสอนโดยนำรูปแบบ ADDIE Model มาเป็นรูปแบบหลักในการให้นักศึกษาพัฒนาสื่อ ในการจัดการเรียนการสอนนักศึกษา มีจำนวน 12 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน จึงได้ทำการแบ่งกลุ่มนักศึกษาออกเป็น 4 กลุ่ม และให้ทำการเลือกพื้นที่ที่จะลงไปสำรวจข้อมูลและจัดทำสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม

ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน

กลุ่ม	ชื่อเรื่อง	ระยะเวลา
กลุ่มที่ 1	1 day in Udonthani Festival	5.41 นาที
กลุ่มที่ 2	Phra Yuen Temple	3.44 นาที
กลุ่มที่ 3	หมู่บ้านทอผ้า บ้านหนองเขื่อนช้าง	11.28 นาที
กลุ่มที่ 4	เทศกาลหุ่นฟางยักษ์ มหาสารคาม	2.30 นาที

จากตารางที่ 1 มีผลการพัฒนาตามรูปแบบ ADDIE Model ดังนี้

กลุ่มที่ 1 1 day in Udonthani Festival ระยะเวลา 5.41 นาที เป็นการนำเสนอเรื่องราววิถีชีวิตของจังหวัดอุดรธานี



ภาพที่ 1 ตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียเรื่อง 1 day in Udonthani Festival

กลุ่มที่ 2 Phra Yuen Temple ระยะเวลา 3.44 นาที เป็นการนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับวัดพระยืน อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม



ภาพที่ 2 ตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียเรื่อง Phra Yuen Temple

กลุ่มที่ 3 หมู่บ้านทอผ้า บ้านหนองเขื่อนช้าง ระยะเวลา 11.22 นาที เป็นการนำเสนอวิถีชีวิตชาวบ้าน หมู่บ้านหนองเขื่อนช้าง กับการปรับตัวนำวิธีการทอผ้าท้องถิ่น มาเป็นธุรกิจ OTOP ณ บ้านหนองเขื่อนช้าง อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม



ภาพที่ 3 ตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียเรื่อง หมู่บ้านทอผ้า บ้านหนองเขื่อนช้าง

กลุ่มที่ 4 เทศกาลหุ่นฟางยักษ์ มหาสารคาม ระยะเวลา 2.30 นาที เป็นความร่วมมือของหอการค้า จังหวัดมหาสารคามกับจังหวัดมหาสารคาม สร้างงานสร้าง ปรับวัฒนธรรมให้เป็นเทศกาลการท่องเที่ยวของจังหวัด มหาสารคาม จัดห้วงเทศกาลปีใหม่



ภาพที่ 4 ตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียเรื่อง เทศกาลหุ่นฟางยักษ์ มหาสารคาม

2. ผลการประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น

ผู้วิจัยได้ดำเนินการให้นักศึกษากลุ่มเป้าหมายนำสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น ไปทดลองหาคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียกับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มีผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น

ชื่อเรื่อง	\bar{X}	SD.	ระดับความคิดเห็น
1 day in Udonthani Festival	4.11	0.93	มาก
Phra Yuen Temple	3.93	0.52	มาก
หมู่บ้านทอผ้า บ้านหนองเขื่อนช้าง	4.50	0.56	มาก
เทศกาลหุ่นฟางยักษ์ มหาสารคาม	3.67	0.88	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่าผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญปรากฏ ผลการประเมินดังนี้ กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดอยู่โดยภาพรวม อยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.11$, SD. = 0.93) กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดอยู่โดยภาพรวม อยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 3.93$, SD. = 0.52) กลุ่มที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดอยู่โดยภาพรวม อยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, SD. = 0.56) และกลุ่มที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดอยู่โดยภาพรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 3.67$, SD. = 0.88)

อภิปรายผลการวิจัย

1. การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน สำเร็จสมบูรณ์ได้สื่อมัลติมีเดียจำนวน 4 เรื่อง ดังนี้ 1) 1 day in Udonthani Festival ระยะเวลา 5.41 นาที 2) Phra Yuen Temple ระยะเวลา 3.44 นาที 3) หมู่บ้านทอผ้าบ้านหนองเขื่อนช้าง ระยะเวลา 11.22 นาที และ 4) เทศกาลหุ่นฟางยักษ์ มหาสารคาม ระยะเวลา 2.30 นาที ผู้วิจัยได้มีการออกแบบการเรียนการสอนในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ซึ่งเป็นรายวิชาที่เน้นกระบวนการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการพัฒนาเพื่อการเรียนการสอน ร่วมกับออกแบบวางแผนโดยยึดรูปแบบ ADDIE Model นำมาประยุกต์ร่วมกันในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยมีกระบวนการขั้นตอนที่ชัดเจนตามรูปแบบ ADDIE Model ในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย ทำให้ได้สื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมวัตถุประสงค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ นิเวศน์ วงศ์ประทุม [6] ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียประกอบการสอนวิชาการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาซีชาร์ป 1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยได้ทำการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามรูปแบบ ADDIE Model และสอดคล้องกับณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา [7] ได้ทำงานวิจัยเรื่องการผลิตสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์ โดยได้มีการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ของชุมชน

2. ผลการหาคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น มีผลการประเมินดังนี้ 1) 1 day in Udonthani Festival ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดอยู่โดยภาพรวม อยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.11$, $SD. = 0.93$) 2) Phra Yuen Temple ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดอยู่โดยภาพรวม อยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 3.93$, $SD. = 0.52$) 3) หมู่บ้านทอผ้าบ้านหนองเขื่อนช้าง ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดอยู่โดยภาพรวม อยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, $SD. = 0.56$) และ 4) เทศกาลหุ่นฟางยักษ์ มหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดอยู่โดยภาพรวม อยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 3.67$, $SD. = 0.88$) ซึ่งสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีขั้นตอนกระบวนการสร้างที่ชัดเจนทำให้ได้สื่อที่คุณภาพ สอดคล้องกับ จิรายุฑ ประเสริฐศรี และ คชาภุช เหลี่ยมไธสง [8] ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี และสอดคล้องกับนิเวศน์ วงศ์ประทุม [5] ได้ทำการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามรูปแบบ ADDIE Model โดยมีผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คนประเมินความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดีย ผลการประเมินสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม อยู่ระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1.1 ควรมีการนำสื่อมัลติมีเดียที่ได้พัฒนาขึ้น ไปใช้เป็นการเรียนรู้ให้กับประชาชนทั่วไป
- 1.2 ควรนำสื่อมัลติมีเดียที่ได้พัฒนาขึ้น ไปใช้เป็นส่วนทางเลือกในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ให้กับท้องถิ่น

2. ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 สามารถเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในการสร้างและพัฒนาสื่ออื่น ๆ ต่อไป
- 2.2 นำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียอื่น ๆ โดยนำมีการนำรูปแบบการพัฒนาอื่น ๆ มาประยุกต์เพื่อให้เหมาะสมกับชิ้นงานต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- [1] มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. (2560). *ประวัติมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*. สืบค้นจาก <https://www.rmu.ac.th>
- [2] คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. (2562). *แผนยุทธศาสตร์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ฉบับที่ 3 พ.ศ. 2560 – 2564 (ฉบับทบทวน ประจำปี 2562)*. สืบค้นจาก <http://it.rmu.ac.th/assets/uploads/2019/06/strategic-plan.pdf>
- [3] กิดานันท์ มลิทอง. (2543). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [4] พิสุทธิ อาธิราษฎร์. (2551). *การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษา*. มหาสารคาม: อภิชาติการพิมพ์.
- [5] จิรายุท ประเสริฐศรี, และคชาภุช เหลี่ยมไธสง. (2557). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์. *รมยสาร*, 12(1), 43-55.
- [6] นิเวศน์ วงศ์ประทุม. (2558). *การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียประกอบการสอนวิชาการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาซีชาร์ป 1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- [7] ณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา. (2562). การผลิตสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์. *วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ*. 10(1), 140-147.
- [8] บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน.