

การบริหารงานวิชาการและการพัฒนาระบบบริหารจัดการ การสร้างสื่อการเรียนประเภท
ภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่อง วันออกพรรษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนบ้านห้วยชัน อำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี
ACADEMIC ADMINISTRATION AND MANAGEMENT SYSTEM
DEVELOPMENT CREATION OF LEARNING MEDIA IN THE FORM OF A 2D
CARTOON FILM TITLED END OF BUDDHIST LENT DAY FOR GRADE 1
STUDENTS AT BAN HUAI CHAN SCHOOL. BAN NA SAN DISTRICT SURAT
THANI PROVINCE

ณัฐพัชร วรพงศ์พัชร[†]
Ntapat Worapongapt

บทคัดย่อ

งานวิจัยการสร้างสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่อง วันออกพรรษา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่อง วันออกพรรษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วยชัน อำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี และ 2) เสริมสร้างการเรียนรู้และปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีในการปฏิบัติตนเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดีให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยวิธีการดำเนินการวิจัย แบ่งออกได้เป็น 3 กระบวนการหลักคือ 1) กระบวนการในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ 2) กระบวนการสร้างแบบประเมินสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ 3) กระบวนการดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบางพลัด จำนวน 30 คน ใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามและสถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ประเมินค่าความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ซึ่งผลการประเมินแบ่งออกเป็น 2 ด้านด้วยกัน อันได้แก่ 1) ด้านการ์ตูนแอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ย 4.63 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.452) ด้านแบบฝึกหัด มีค่าเฉลี่ย 4.83 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.36 โดยสรุปผลจากการประเมินได้ว่า สื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่อง วันออกพรรษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วยชัน อำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี ที่สร้างขึ้นสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นอย่างดี

คำสำคัญ : สื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ, วันออกพรรษา, การออกแบบการสอนพุทธศาสนา

[†] สถาบันเทคโนโลยีภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

Email : dr.thiwat@gmail.com 095 542 6414

ABSTRACT

An objective of this research is to develop a learning media about 2D animation with the title "Dharma Design: Thankfulness Walking Stick". Also, the target groups of this research are students from 3rd to 6th grade in a primary school as well as general interested people. There are three main processes in the research implementation. First is the process of creating 2D animation. Second is the process of making an evaluation form for the animation., and third are the processes of experimenting and gathering information. The Sample group for this research is 30 of 4th grade primary students from Wat Bang Plad School. Moreover, a questionnaire method is used for data gathering. As well, the research uses average and standard deviation values in order to analyze data.

The result of this research evaluates an appreciation value from thirty people in the sample group. Furthermore, an evaluation result could be separated into three categories. The first category is an animation that has $J = 4.63$ and $S.D. = 0.45$. The second category is an exercise that has $J = 4.83$ and $S.D. = 0.36$. And the third category is a jigsaw game that has $J = 4.78$ and $S.D. = 0.41$. In addition, a summary of the evaluation result concludes that this 2D animation can be used for learning efficiently.

Keywords: 2D animation, Dharma Design, Thankfulness Walking Stick

1. ความสำคัญและความเป็นมา

เนื่องจากการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติเพียงอย่างเดียว อาจทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจและขาดความคิดสร้างสรรค์ จึงมีการใช้สื่อในการเสริมสร้างประสบการณ์ที่ได้รับนอกเหนือจากในชั้นเรียน เพื่อช่วยเพิ่มทักษะทางด้านต่าง ๆ และดึงดูดความสนใจได้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะสื่อภาพยนตร์การ์ตูน (Cartoon Animation) การ์ตูนถือเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีความนิยมจากผู้รับสารทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะจากผู้รับสารที่เป็นเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์การ์ตูน (Cartoon Animation) ที่ฉายทางโทรทัศน์หรือหนังสือการ์ตูน ด้วยเหตุผลที่มีเนื้อหาสนุกสนาน คลายเครียด เข้าใจง่าย รวมถึงมีภาพประกอบที่สวยงาม ในปัจจุบันสื่อที่นำเสนอในเรื่องของธรรมะ ยังไม่เป็นที่น่าสนใจของบุคคลทั่วไปมากนักถึงแม้ว่าจะมีการผลิตสื่อชนิดนี้ออกมาอย่างแพร่หลายก็ตาม ทางผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องธรรมะ DESIGN ตอนไม้เท้ายอดกตัญญู ที่มีความน่าสนใจ ทั้งในด้านการนำเสนอ การดำเนินเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับธรรมะ เพื่อให้ผู้ใช้มีความเข้าใจง่ายกว่าการอ่านหนังสือ (ณฐาพัชร วรพงศ์พัชร, 2566)

ธรรมะเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจให้คนทำความดีมาตั้งแต่อดีตและยังเป็นแนวทางชี้แนะให้ดำเนินชีวิตไปในทางที่ดี จึงได้นำเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับธรรมะมาสอดแทรกลงไปในการ์ตูน 2 มิติ เรื่องนี้ เนื่องจากปัจจุบันนี้สังคมไทยมีความเสื่อมโทรมทางด้านศีลธรรม และธรรมะยังถูกละเลยไปจากคนในสังคมไทยอีกด้วย (ณฐาพัชร วรพงศ์พัชร, 2566) จึงอยากนำเสนอธรรมะมาเป็นสื่อ เพื่อเป็นการปลูกฝังจิตสำนึกให้แก่เด็กนักเรียน นักศึกษาและบุคคลทั่วไปได้ศึกษาเพื่อนำไปใช้ในการประพฤติ ปฏิบัติตนให้อยู่ในสังคม และในปัจจุบันสภาพของสังคมไทย จะมีปัญหาเกี่ยวกับการทิ้งพ่อแม่ให้เห็นอยู่ตามหน้าหนังสือพิมพ์

และโทรทัศน์อยู่บ่อย ๆ ผู้วิจัยจึงต้องการจะสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาสังคมที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจง่าย จึงทำการหยิบยกนิทานที่มีเนื้อหาที่สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาดังกล่าว

จากคุณสมบัติของภาพยนตร์การ์ตูน ด้วยวิธีการนำเสนอวิถีและแนวปฏิบัติการแสดงออกถึงการเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดี เข้าไปในเนื้อเรื่อง ใช้เหตุการณ์หรือการกระทำของตัวละครนั้นสอนโดยที่เด็กไม่รู้ตัวว่าถูกสอน แต่รู้สึกเหมือนกับตนคือผู้ที่เรียนรู้ด้วยตนเอง (ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร, 2566) เพราะด้วยวิธีซึ่งเสริมความสนใจของเด็ก คือการให้เด็กรู้จักค้นคว้าด้วยตนเอง ได้ลงมือกระทำเอง คิดเอง ให้เด็กเป็นคนอ่านมาก เห็นมากฟังมาก ส่งเสริมให้เด็กเล่นในสิ่งที่ช่วยเสริมประสบการณ์ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และความเชื่อมั่นในตนเอง (จิราศักดิ์ นนทะแก้ว, 2566) โดยการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการสร้างสื่อการเรียนรู้ประเภท ภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ (วราพร คำจับ, 2566) วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาเรื่องวันออกพรรษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านห้วยชัน อำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการนำมาใช้เสริมประกอบกับการเรียน สอนปกติ ซึ่งจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับการปฏิบัติตนเป็นชาวพุทธที่ดีและการเข้าร่วมกิจกรรมในวันออกพรรษา

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่อง วันออกพรรษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วยชัน อำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี

2.2 เสริมสร้างการเรียนรู้และปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีในการปฏิบัติตนเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดีให้กับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วยชันอำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี

3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

3.1 ครูกลุ่มโรงเรียนบ้านห้วยชัน อำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี ได้เสริมสร้างทักษะการสร้างสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เพื่อการศึกษา

3.2 ครูกลุ่มโรงเรียนบ้านห้วยชัน อำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี ได้เสริมสร้างการเรียนรู้และปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีในการปฏิบัติตนเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดี

4. วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้และส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนและบุคคลทั่วไป ซึ่งมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 ประชากร

ประชากร คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในปีการศึกษา 1/2565

4.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากคือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วยชัน จำนวน 30 คน

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม จำนวน 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-list) จำนวน 4 ข้อ เพื่อสอบถามเกี่ยวกับ เพศ อายุ

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับการสร้างสื่อการเรียนรู้ประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องวันออกพรรษา จำนวน 11 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น ภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องวันออกพรรษา จำนวน 7 ข้อ แบบฝึกหัด จำนวน 4 ข้อ ลักษณะของแบบสอบถามส่วนที่เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating - Scale) 5 ระดับ ตั้งแต่ระดับที่ 1 ถึง 5 ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

ระดับความคิดเห็น 5 คะแนน หมายถึง ดีมาก

ระดับความคิดเห็น 4 คะแนน หมายถึง ดี

ระดับความคิดเห็น 3 คะแนน หมายถึง ปานกลาง

ระดับความคิดเห็น 2 คะแนน หมายถึง พอใช้

ระดับความคิดเห็น 1 คะแนน หมายถึง ควรปรับปรุง

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ ในการสร้างแบบสอบถามครั้งนี้ ผู้วิจัยสร้างโดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากเอกสารที่เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี บทความ ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยดัดแปลงให้เหมาะสมกับงานวิจัยนี้

4.3 การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 กระบวนการหลัก คือ

4.3.1 กระบวนการในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องวันออกพรรษา

4.3.1.1 ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

4.3.1.2 การออกแบบภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ และแบบฝึกหัด

4.3.1.3 สร้างภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ และแบบฝึกหัด

4.3.2 กระบวนการสร้างแบบประเมินสื่อการเรียนรู้ประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ มีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้คือ

4.3.2.1 ศึกษาวิธีการสร้างและสร้างแบบประเมินสื่อการเรียนรู้ประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาเรื่องวันออกพรรษาจากหนังสือ และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

4.3.3 กระบวนการดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.3.3.1 ผู้วิจัยแนะนำวิธีการสื่อการเรียนรู้การ์ตูน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และปลูกฝังจิตสำนึกด้านคุณธรรมและจริยธรรมให้แก่กลุ่มตัวอย่าง หลังจากนั้นแนะนำวิธีการเข้าชมภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ และการทำแบบฝึกหัด

4.3.3.2 ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบบสอบถามสื่อการเรียนรู้ประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติแต่ละคนมาเก็บไว้

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามทั้งหมดมาวิเคราะห์ โดย

4.1 เมื่อได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาแล้ว ผู้จัดทำได้นำมาแจกแจงความถี่ของคำตอบแต่ละข้อ ด้วยการลงรหัสคำตอบในแต่ละข้อ ให้เป็นตัวเลขประจำแบบสอบถามทั้งหมด เพื่อเตรียมนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4.2 นำข้อมูลที่ลงรหัสแล้วกรอกลงในแบบฟอร์มการลงรหัสทั่วไป (General Coding Form) ซึ่งเป็นการเตรียมข้อมูล เพื่อส่งไปบันทึกลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ และวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์

4.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

4.5.1 สถิติที่ใช้วิเคราะห์หาค่าความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อการพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องวันออกพรรษา

4.5.1.1 ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) (บุญชม ศรีสะอาด และคณะ, 2558)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

โดยที่ $\bar{X}$ แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เรียน

การแปลความหมายจากค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา เรื่องวันออกพรรษา

ช่วงค่าน้ำหนัก 4.50 - 5.00 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับดีมาก

ช่วงค่าน้ำหนัก 3.50 - 4.49 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับดี

ช่วงค่าน้ำหนัก 2.50 - 3.49 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง

ช่วงค่าน้ำหนัก 1.50 - 2.49 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับพอใช้

ช่วงค่าน้ำหนัก 1.00 - 1.49 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับควรปรับปรุง

4.5.1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{N(\sum X) - (\sum X^2)}{N(N-1)}}$$

โดยที่ S.D. แทน ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum X^2$ แทน ผลรวมของกำลังสองของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ช่วงค่าน้ำหนัก 0.51 - 1.00 หมายถึง สูงสุด

ช่วงค่าน้ำหนัก 0.00 - 0.50 หมายถึง ต่ำสุด

5. ผลการวิจัย

5.1 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง

ผลการประเมินประสิทธิภาพของสื่อการเรียนในแต่ละด้าน แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยมีคำตอบที่กำหนดไว้คือ ดีมาก, ดี, ปานกลาง, พอใช้, ปรับปรุง แล้วมีการชั่งน้ำหนักคะแนนแสดงออกมาดังนี้

จากนั้นทำการเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้ และนำมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยเพื่อการจัดเรียงระดับความสำคัญจากระดับความสำคัญที่มากที่สุดลงมาหาระดับความสำคัญที่น้อยที่สุดแล้วทำการแปลความหมายของระดับค่าเฉลี่ย โดยยึดถือหลักเกณฑ์ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

$\bar{X}$ แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) ของกลุ่มตัวอย่าง

S.D. แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม ด้านการดูแอนิเมชัน 2 มิติ

ด้านการดูแอนิเมชัน	$\bar{X}$	S.D.	เกณฑ์วัดผล
1. การออกแบบตัวละคร	4.75	0.44	ดีมาก
2. การออกแบบฉาก	4.50	0.51	ดีมาก
3. ขนาดของภาพและสีที่ใช้	4.50	0.51	ดีมาก
4. การใช้ภาพเคลื่อนไหวและเสียงพากย์ประกอบ	4.34	0.48	ดี
5. ความสอดคล้องกันระหว่างปริมาณของภาพกับปริมาณของเนื้อหา	4.63	0.49	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในการนำเสนอ	4.81	0.39	ดีมาก
7. การนำข้อคิดเห็นที่ได้จากการดูไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน	4.88	0.34	ดีมาก
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.63	0.45	ดีมาก

จากตารางที่ 1 พบว่าผลการประเมินคุณภาพในด้านการดูแอนิเมชัน 2 มิติ พบว่าอยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.63 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.45 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ความเห็นของกลุ่มตัวอย่างในด้านการออกแบบตัวละครอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก การออกแบบฉากอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก ขนาดของภาพและสีที่ใช้อยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก การใช้ภาพเคลื่อนไหวและเสียงพากย์ประกอบอยู่ในเกณฑ์ที่ดี ความสอดคล้องกันระหว่างปริมาณของภาพกับปริมาณของเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก ความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในการนำเสนออยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก และการนำข้อคิดเห็นที่ได้จากการดูไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม ด้านแบบฝึกหัด

ด้านการตูนแอนิเมชั่น	$\bar{X}$	S.D.	เกณฑ์วัดผล
1. การออกแบบหน้าจอแบบฝึกหัด	4.88	0.34	ดีมาก
2. ความเหมาะสมของขนาดและสีตัวอักษร	4.72	0.46	ดีมาก
3. ความเหมาะสมของจำนวนแบบฝึกหัด	4.84	0.37	ดีมาก
4. แบบฝึกหัดมีความถูกต้อง และมีเนื้อที่ เหมาะสม	4.91	0.29	ดีมาก
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.83	0.36	ดีมาก

จากตารางที่ 2 พบว่าผลการประเมินคุณภาพในด้านแบบฝึกหัด พบว่าอยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.83 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.36 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ความเห็นของกลุ่มตัวอย่างในด้านการออกแบบหน้าจอแบบฝึกหัดอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก ความเหมาะสมของขนาดและสีตัวอักษรอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก ความเหมาะสมของจำนวนแบบฝึกหัดอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก และแบบฝึกหัดมีความถูกต้องและมีเนื้อหาสอดคล้องกับความกตัญญูทศเวทที่อยู่ในเกณฑ์ที่ดี

6. อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการทำวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่อง วันออกพรรษา” สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

6.1.1 ด้านการตูนแอนิเมชั่น 2 มิติ

ในส่วนของการตูนแอนิเมชั่น 2 มิติ พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.63 จัดอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45 ซึ่งแสดงว่าผู้ตอบแบบประเมินทั้ง 30 ท่านมีความเห็นที่สอดคล้องกัน ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า การพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ ซึ่งสอดคล้องกับ (ชยานิน อุประ, ประภา พรต๊ะตง, ศิริกรณ ก้นชัต, 2566) และ (ณฐาพัชร วรพงศ์พัชร, 2566) ศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อการสอน แอนิเมชั่น 2 มิติ เรื่อง แม่ฮ่องสอนเมืองสามหมอก โดยตัวเนื้อเรื่องสามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจนและสามารถสร้างความสนุกสนานให้กับผู้ตอบแบบประเมินได้อย่างดีมาก

6.1.2 ด้านแบบฝึกหัด

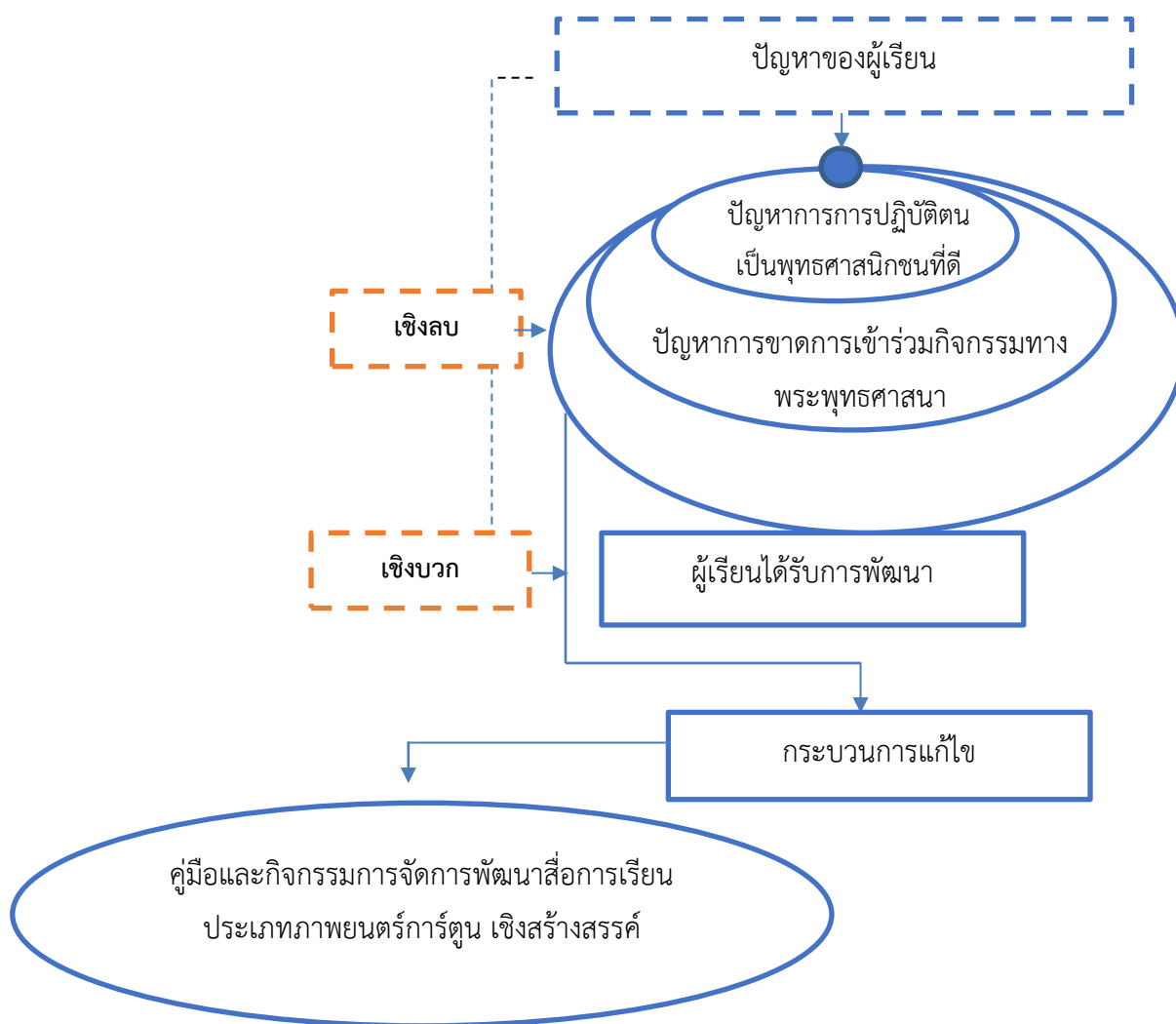
ในส่วนของแบบฝึกหัด พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.83 จัดอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมากและมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36 ซึ่งแสดงว่าผู้ตอบแบบประเมินทั้ง 30 ท่านมีความเห็นที่สอดคล้องกัน ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า การพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องวันออกพรรษา ที่สร้างขึ้นมีรูปแบบของเนื้อหาแบบฝึกหัดซึ่งสอดคล้องกับ (ชัยณรงค์ บุญชื่น, อิศักดิ์ เชื้อหนองควาย, ศิริกรณ ก้นชัต, 2566) และ (ณฐาพัชร วรพงศ์พัชร, 2565) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ 3 มิติ ผ่าน

เมตาเวิร์ส กรณีศึกษาคลองแม่ข่ายการปฏิบัติตนเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดีและการเข้าร่วมกิจกรรมทางพระพุทธศาสนา อยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก

จากผลการวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า การพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องวันออกพรรษา ที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้

7. องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษานวัตกรรมทางการศึกษาโดยการพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องวันออกพรรษา พบองค์ความรู้ที่สามารถ สรุป เป็นแผนภาพได้ดังนี้



แผนภาพที่ 1.1 นวัตกรรมทางการศึกษาโดยการพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ

จากแผนภาพที่ 2 แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมทางการศึกษาโดยการพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องวันออกพรรษา สังเกตพบว่า เด็กส่วนใหญ่มีปัญหาด้านการนำข้อคิดเห็นที่ได้จากการดูไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน และจากการศึกษาวิจัยในปีการศึกษา 2565 ยังพบว่าการ

ส่งเสริมความสามารถคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูนการปฏิบัติตนเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดี

8. ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการใช้เทคนิคการสอนโดยใช้ภาพยนตร์ที่หลากหลายและแปลกใหม่เพิ่มขึ้นตามระดับความรู้และความสามารถของนักเรียน เช่น การฝึกการตั้งคำถามและตอบคำถามการให้นักเรียนบรรยายสรุปเนื้อหา การแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น
2. ควรมีการพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ ผ่านอินเทอร์เน็ต
3. ครูผู้สอนควรแนะนำวิธีการใช้งานการพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่อง วันออกพรรษา และให้นักเรียนศึกษาวิธีการใช้ให้เข้าใจอย่างละเอียดก่อน

เอกสารอ้างอิง

- ชญาณิน อุประ, ประภา พรตะตง, ศิริกรณ ก้นขี้. (2566). การพัฒนาสื่อการสอนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แม่ฮ่องสอนเมืองสามหมอก. วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสู่ ชุมชน, 1(1), 48-59.
- ชัยณรงค์ บุญชื่น, อีรศักดิ์ เชื้อหนองควาย, ศิริกรณ ก้นขี้. (2566). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ 3 มิติผ่านเมตาเวิร์สกรณี ศึกษาคลองแม่ข่า. วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสู่ชุมชน, 1(2), 27-35.
- ณฐาพัชร วรพงศ์พัชร. (2566). การจัดการเรียนการสอนผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง “พุทธศาสนสุภาษิต” ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าค้อย(สกุณอุปถัมภ์). วารสารวิชาการสังคมมนุษย์, 13(1), 84-99.
- _____. การพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนการสอนสื่อดิจิทัลด้วยการสอนบน Padlet วิชาภาษาไทยเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ความเป็นไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบางบอน พิมพ์ จันต์อุปถัมภ์. วารสารสุโขทัยธรรมาธิราช, 35(2), 102-120.
- _____. นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบโมบายล์เลิร์นนิ่ง เรื่อง แหล่งโบราณสถานบริเวณเมืองเก่าจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสตรีวิทยาโดยใช้โปรแกรมโลกเสมือนจริง (Metaverse). วารสารวิชาการอยุธยาศึกษา, 15(1), 119-133.
- _____. นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่องระบบสุริยะ บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคลองขวางจังหวัดตราด. วารสารสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย, 5(2), 26-38.
- _____. นวัตกรรมการศึกษาและเทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้ของครูในกลุ่มสาระสังคมศึกษาเรื่องคุณธรรมและจริยธรรม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนบ้านสงวาลำงานเขตพื้นที่

- การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 1. วารสารการบริหารการศึกษา มจร. วิทยาเขตร้อยเอ็ด, 3(1), 70-77.
- ตนเอง จิราศักดิ์ นนทะแก้ว (2566). การศึกษาแนวทางและรูปแบบการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศให้กับนักเรียนนายสิบตำรวจ รุ่นที่ 11 ของศูนย์ฝึกอบรม ตำรวจภูธรภาค 1. วารสารชัยพฤกษ์ภิรมย์, 4(1), 53-62.
- บุญชม ศรีสะอาด และคณะ. (2558). พื้นฐานการวิจัยการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กทม.: ตักสิลาการพิมพ์.
- วรพร คำจับ (2566). การออกแบบสื่อแอนิเมชันเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน. วารสารสหศาสตร์ศรีปทุม ชลบุรี, 9(1), 1-20.