



การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่องการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชน จังหวัดสุพรรณบุรี

Development of Multimedia on the Topic of Creating an
Invention of folding Coins Scattered from Chestnut Trees
to Create a Career in Communities in Suphanburi Province

อิทธิพล อเนกธนทรัพย์¹ และอัศรพล ไวเชิงคำ²

Ittipon Anekthanasup¹ and Akkarapol Waichiangka²

¹⁻² หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ โรงเรียนการเรือน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี

Bachelor of Arts, School of Culinary Arts, Suan Dusit University Suphanburi Campus

¹ Corresponding Author: E-mail: ittipon_ane@dusit.ac.th

Received: 25 พ.ย. 65 Revised: 10 ก.พ. 66 Accepted: 15 มี.ค. 66

DOI: 10.14416/j.ted.2025.06.011

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของสื่อการสอนมัลติมีเดีย 2) ประเมินความเหมาะสมและประโยชน์ของสื่อการสอนมัลติมีเดีย และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อการสอนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเยี่ยมชมหนาแห้วในตำบลวังยาง อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 100 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อมัลติมีเดีย แบบทดสอบ แบบประเมินความเหมาะสมความเป็นประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดียและแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) สื่อการสอนมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.70/89.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้ 2) ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าสื่อมัลติมีเดีย เรื่องการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากและมีความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่องการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านประโยชน์ต่อผู้ใช้สื่อ รองลงมาคือ ด้านเนื้อหาของบทเรียนและน้อยที่สุดคือ ด้านการออกแบบการเรียนการสอน สรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่องการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: สื่อมัลติมีเดีย งานประดิษฐ์ การพับเหรียญโปรยทาน ต้นแห้ว จังหวัดสุพรรณบุรี

Abstract

The purposes of this research are: 1) find the effectiveness of multimedia teaching media, 2) assess the suitability and the benefits of multimedia teaching media, and 3) to study the tourists' satisfaction towards multimedia teaching media on the creation of folding coins from the chestnut tree to create a career in communities in Suphanburi province. The samples use in the research are tourists who come to visit Na Haeo in Wang Yang Subdistrict Si Prachan District Suphanburi province, 100 people by choosing a convenient sample group. The instrument use in the research are multimedia media, quizzes, suitability assessment form. The benefits of multimedia and satisfaction assessment form the statistics use to analyze the data are mean and standard deviation.

The research was found that as follows: 1) Multimedia teaching media were effective as 80.70/89.70 which was higher than the specified criteria. Therefore, it can be used in teaching and learning. 2) Experts have the opinion that multimedia media on the creation of invention Folding coins scattered from the Chestnut Tree to create a career in the community in Suphanburi province. There is a high level of suitability. and is useful at the highest level, and 3) the tourists were satisfied with the multimedia media on the creation of folding coins from the chestnut tree to create a career in the community in Suphan Buri province as a whole. At a high level. When considering each aspect in descending order, it was found that the side with the highest mean was the benefit to the media users, followed by the content of the lesson, and the least was Instructional design aspect. It was concluded that the tourists' satisfaction with multimedia on the creation of folding coins from the Chestnut Tree to create a career in community in Suphanburi province was at a high level.

Keywords: Multimedia, Invention, Folding Coins Scattered, Chestnut Trees, Suphanburi Province

1. บทนำ

การศึกษาของประเทศไทยมีความเจริญก้าวหน้าและให้ความสนใจการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาเป็นอย่างมาก เพื่อให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม โดยเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 กำหนดให้จัดรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้สอนต้องบูรณาการให้ผู้เรียนมีความรู้คุณธรรมและดำรงชีวิตในสังคม มีความสามารถที่จะใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมอย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ โดยได้กำหนดให้ผู้เรียนมีสิทธิ์ได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ทำได้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต [1]

สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่กำหนดวิสัยทัศน์ให้คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 [2]

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อกระตุ้นให้เกิดการจดจำและเกิดทักษะการเรียนรู้ที่มากขึ้นนั้น จำเป็นจะต้องอาศัยสื่อที่มีความหลากหลายและมีความน่าสนใจเพื่อดึงดูดความสนใจให้ผู้เรียนจดจ่อต่อสิ่งที่สนใจ ทำให้เกิดสมาธิในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยทฤษฎีพฤติกรรมนิยมเป็นอีกทฤษฎีหนึ่งที่มุ่งเน้นการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้รับการเสริมแรงที่เหมาะสม [3] สื่อมัลติมีเดียเป็นตัวเลือกที่ดีอย่างหนึ่งในการเปลี่ยนนามธรรมให้เป็นรูปธรรมและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถ



บทควาณวิจัย

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสร้งงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้ว เพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี

ของตนเอง จึงเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดระดับการศึกษาให้แก่ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่สูงขึ้น ซึ่งหากผู้เรียนได้รับการเสริมแรงดังกล่าวแล้ว ผู้เรียนจะสามารถตอบสนองหรือเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ สื่อแบบมัลติมีเดียจึงเป็นบทเรียนที่น่าเสนอตามลำดับของเนื้อหาได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อมุ่งหวังให้ผู้เรียนแต่ละคนประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้ได้ทุกคน โดยอาจจะใช้เวลาในการเรียนหรืออัตราการเรียนรู้ (Learning Rate) ในระดับที่แตกต่างกันตามความสามารถของแต่ละบุคคลด้วยคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่มีประสิทธิภาพในการเรียนการสอนที่ดีกว่า โดยการใช้สื่อมัลติมีเดียนั้นเป็นการแสดงตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงการ์ตูน หรือใช้ร่วมกับสิ่งอื่น ๆ ในลักษณะสื่อประสมได้อีกด้วย [4] จากการสังเกตการณ์และบันทึกหลังการสอนในกระบวนการจัดการเรียนการสอนการประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วส่วนใหญ่ที่ใช้คือ การสอนบรรยายเนื้อหาและการสาธิตประกอบการสอน ผู้วิจัยได้พบปัญหาคือ ผู้เรียนยังขาดความเข้าใจในเนื้อหาทฤษฎี ซึ่งส่งผลต่อการปฏิบัติชิ้นงานยังไม่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การสอนที่มีผู้เรียนเป็นจำนวนมากพร้อมกัน พบว่า วิธีการสอนในภาคทฤษฎีเป็นการอธิบายเนื้อหาที่สื่อการสอนเป็นภาพนิ่ง ผู้เรียนยังไม่ค่อยมีส่วนร่วมในกิจกรรมส่วนเท่าที่ควรและวิธีการสาธิตประกอบการสอนที่มีผู้เรียนจำนวนมาก ทำให้เกิดปัญหาการมองเห็นไม่ทั่วถึงและไม่ชัดเจน เนื่องจากภูมิหลังของความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาและขั้นตอนที่แตกต่างกันส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนต้องใช้การสอนทวนซ้ำบ่อยครั้งและด้วยเวลาการเรียนการสอนที่มีอยู่อย่างจำกัด ทำให้การดูแลผู้เรียนไม่ทั่วถึงและนำไปสู่ประสิทธิผลของผลงานของผู้เรียนยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร

จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะเป็นผู้สอนในจังหวัดสุพรรณบุรี มีความสนใจที่จะพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสร้งงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยใน

การถ่ายทอดความรู้ให้กับนักท่องเที่ยวและนำมาแก้ไขปัญหาในการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถศึกษาเนื้อหาในบทเรียนหรือทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา อีกทั้งปลูกฝังให้นักท่องเที่ยวศึกษาค้นคว้าหาความรู้และปฏิบัติด้วยตนเอง ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและสร้างอาชีพได้อย่างยั่งยืนต่อไป

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสร้งงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี

2.2 เพื่อประเมินความเหมาะสม และความเป็นประโยชน์ของสื่อการสอนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสร้งงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อการสอนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสร้งงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 สื่อการสอนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสร้งงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

3.2 การประเมินความเหมาะสมและความเป็นประโยชน์ของสื่อการสอนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสร้งงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีอยู่ในระดับมากขึ้นไปหรือมีค่าเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 3.51

3.3 นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อสื่อการสอนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสร้งงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี อยู่ในระดับมากขึ้นไปหรือมีค่าเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 3.51

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

- ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอนมัลติมีเดีย จำนวน 3 ท่าน

- นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเยี่ยมชมนาแห้วในตำบลวังยาง อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งไม่สามารถระบุจำนวนประชากรที่แน่นอน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเยี่ยมชมนาแห้วในตำบลวังยาง อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 100 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling)

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1) สื่อการสอนมัลติมีเดีย เรื่องการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี

2) แบบทดสอบทางการเรียน ใช้สำหรับวัดประสิทธิภาพผลการเรียนรู้ระหว่างเรียนและหลังเรียนจากการใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย เรื่องการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี โดยให้เป็นตามเกณฑ์ 80/80

3) แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นประโยชน์ของสื่อการสอนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งประกอบด้วยคำตอบย่อยที่แบ่งเป็น 5 ระดับ

4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อการสอนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งประกอบด้วยคำตอบย่อยที่แบ่งเป็น 5 ระดับ

4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นข้อมูลที่ได้จากการสอบถามจากกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งประกอบด้วยแบบประเมินความเหมาะสม/ความเป็นประโยชน์ของสื่อ

มัลติมีเดียและแบบประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี

2) ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นข้อมูลที่ได้จากการศึกษาสื่อมัลติมีเดีย สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิทยานิพนธ์ รายงานการค้นคว้าอิสระ หนังสือ ตลอดจนข้อมูลจากระบบออนไลน์ เพื่อนำมาประกอบการศึกษา

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

1) การหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้แบบทดสอบภาคปฏิบัติวัดประสิทธิภาพผลการเรียนรู้ของนักท่องเที่ยวระหว่างเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อวัดความรู้เดิมระหว่างเรียนและวัดผลการเรียนรู้หลังเรียน โดยให้เป็นตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งกำหนดให้คะแนนระหว่างเรียน คือ 80 และคะแนนที่ได้หลังเรียน $80 (E_1/E_2)$

2) แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี โดยใช้ค่าเฉลี่ย (μ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีโดยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5. ผลการวิจัย

5.1 การหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีในภาพรวม มีประสิทธิภาพเป็น 80.70/89.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยผลการประเมิน



บทความวิจัย

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้ว เพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี

ระหว่างเรียนที่ประเมินโดยผู้สอน (E_1) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.70 และผลการประเมินหลังเรียนโดยผู้สอน (E_2) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.70 สรุปได้ว่า ประสิทธิภาพของสื่อการสอนมัลติมีเดีย เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอน เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้าง

อาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีได้

5.2 ประเมินความเหมาะสมและความเป็นประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความเหมาะสม ความเป็นประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี

รายการประเมิน โดยรวม	ความเหมาะสม			ความเป็นประโยชน์		
	μ	σ	แปลผล	μ	σ	แปลผล
1. ด้านบริบทหรือสภาวะแวดล้อม	4.67	0.010	มากที่สุด	4.67	0.333	มากที่สุด
2. ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	3.78	0.509	มาก	4.67	0.333	มากที่สุด
3. ด้านสื่อมัลติมีเดีย	4.17	0.577	มาก	4.67	0.144	มากที่สุด
4. ด้านผลผลิต	3.92	0.144	มาก	4.89	0.192	มากที่สุด
รวม	4.13	0.216	มาก	4.72	0.125	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมและความเป็นประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีโดยรวม ดังนี้

ความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีโดยรวม ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่ามีเหมาะสมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านบริบทหรือสภาวะแวดล้อม รองลงมาคือ ด้านสื่อมัลติมีเดีย และน้อยที่สุดคือ ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ความเป็นประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีโดยรวม ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่ามีประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านผลผลิต รองลงมาคือ

เท่า ๆ กัน ทั้ง 3 ด้านคือ ด้านบริบทหรือสภาวะแวดล้อม ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและด้านสื่อมัลติมีเดีย

สรุปได้ว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากและมีความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

5.3 การประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยงที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี

ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยงที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาของบทเรียน	4.46	0.260	มาก
2. ด้านการออกแบบการเรียนการสอน	4.39	0.172	มาก
3. ด้านมัลติมีเดีย	4.41	0.250	มาก
4. ด้านประโยชน์ต่อผู้ใช้สื่อ	4.63	0.319	มากที่สุด
รวม	4.47	0.602	มาก

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีโดยรวม พบว่า นักท่องเที่ยงมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านประโยชน์ต่อผู้ใช้สื่อ รองลงมาคือ ด้านเนื้อหาของบทเรียน และน้อยที่สุดคือ ด้านการออกแบบการเรียนการสอน สรุปได้ว่า นักท่องเที่ยงมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีอยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

6. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล

1) ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีในภาพรวม มีประสิทธิภาพเป็น 80.70/89.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยผลการประเมินระหว่างเรียนที่ประเมินโดยผู้สอน (E_1) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.70 และผลการประเมินหลังเรียนโดยผู้สอน (E_2) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.70 สรุปได้ว่า ประสิทธิภาพของการสอนมัลติมีเดียเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอน เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้าง

อาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรีได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นสื่อที่มีข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวมีสีสัน ตลอดจนมีเสียงในรูปแบบต่าง ๆ จึงช่วยเราให้นักเรียนสนใจเรียนและสามารถเข้าใจในเนื้อหาดียิ่งขึ้น ดังที่จินตนา งามชัยภูมิ [5] กล่าวว่า สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง การนำคอมพิวเตอร์มาควบคุมสื่อต่าง ๆ เพื่อให้ทำงานร่วมกัน เช่น การสร้างโปรแกรมให้มีการนำเสนอที่เป็นข้อความ มีภาพนิ่งและเคลื่อนไหวหรือมีเสียงบรรยายประกอบสลับกันไป มีการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์และสอดคล้องกับงานวิจัยของมุกดา อามาศย์ [6] พบว่า สื่อการสอนมัลติมีเดียวิชาพื้นฐานงานประดิษฐ์ เรื่องดอกไม้ประดิษฐ์สำหรับนักเรียนสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา นักเรียนมีผลการประเมินระหว่างเรียนมีค่าประสิทธิภาพเป็น 80.68 และผลการประเมินหลังเรียนมีค่าประสิทธิภาพเป็น 85.74 แสดงว่าสื่อการสอนมัลติมีเดียวิชาพื้นฐานงานประดิษฐ์ เรื่องดอกไม้ประดิษฐ์ สำหรับนักเรียนสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

2) การประเมินความเหมาะสม และความเป็นประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี สามารถอภิปรายผล ดังนี้

2.1) ด้านบริบทหรือสภาวะแวดล้อม ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าสื่อมัลติมีเดีย มีความ



บทควาณ์วิจัย

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างผลงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้ว
เพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี

เหมาะสมและมีความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น มีความสมบูรณ์ ถูกต้องและมีความทันสมัยของเนื้อหาที่สอดคล้องกับ สภาพการณ์ปัจจุบัน สอดคล้องกับอนุพงษ์ ภูสีเขียว [7] พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อการสอนมัลติมีเดีย การปักลายดอกไม้บนผลิตภัณฑ์เซรามิกติดเสื้อสุภาพสตรี สำหรับนักเรียน วิทยาลัยสารพัดช่างนครหลวง ด้านบริบท/ด้านสภาวะแวดล้อมว่ามีความเหมาะสมและความเป็น ประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของณัฐกร สงคราม [8] กล่าวว่า กระบวนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เนื้อหาวิชาเป็นการวิเคราะห์เพื่อกำหนดขอบข่ายของเนื้อหา โดยพิจารณาจากเป้าหมายที่กำหนดไว้ว่าเนื้อหาใดที่ต้องการ ถ่ายทอดไปสู่ผู้เรียน จากนั้นจึงศึกษาว่าเนื้อหาที่ต้องการ นำเสนอนั้นมีขอบเขตที่เกี่ยวข้องเพียงใด ประกอบด้วยหัวข้อใดบ้าง จำเป็นต้องนำเสนอหรือไม่จำเป็น จากนั้นจัดลำดับ เนื้อหาให้มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน โดยกำหนดออกมาเป็น หัวข้อใหญ่และหัวข้อย่อย การวิเคราะห์เนื้อหานี้ว่ามีความ สำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากผลที่ได้จากขั้นตอนนี้จะส่งผลถึง ขั้นตอนต่อ ๆ ไป ถ้าการวิเคราะห์เนื้อหาไม่สมบูรณ์จะทำให้ บทเรียนที่สร้างขึ้นไม่มีประสิทธิภาพที่จะนำไปใช้งานตาม วัตถุประสงค์ได้ ขั้นนี้จึงต้องกระทำด้วยความรอบคอบและ ต้องใช้ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เข้าช่วย

2.2) ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ผลการวิจัย พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าการสื่อมัลติมีเดียมีความ เหมาะสมอยู่ในระดับมากและมีความเป็นประโยชน์อยู่ใน ระดับมากที่สุด เนื่องจากว่าสื่อมัลติมีเดียมีความทันสมัยมี การออกแบบเอื้อต่อผู้สอนและนักท่องเที่ยวดูได้เป็นอย่างดี ตลอดจนสามารถนำไปใช้ได้จริงและกระตุ้นผู้เรียนให้เกิด ความคิดค้นคว้าได้อย่างแท้จริงดังที่วรวิสา กุศล [9] ได้กล่าว ถึงแนวทางการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้งาน ควรง่ายต่อ การใช้งาน โดยส่วนใหญ่เป็นการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ ใช้งานร่วมกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเพิ่มผลผลิต ดังนั้น ผู้พัฒนาจึงจำเป็นต้องมีการจัดทำให้มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสม และง่ายต่อการใช้งานตามแต่กลุ่มเป้าหมายเพื่อประโยชน์ ในการเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน ในขณะที่มุกดา อามาตย์ [6] ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่

สื่อการสอนมัลติมีเดียวิชาพื้นฐานงานประดิษฐ์ เรื่องดอกไม้ ประดิษฐ์ ด้านการประเมินกระบวนการ มีความเหมาะสม และมีความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมาก

2.3) ด้านสื่อมัลติมีเดีย ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ มีความคิดเห็นว่าการสื่อมัลติมีเดีย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และมีความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด อาจเป็น เพราะว่าการสื่อมัลติมีเดียมีการออกแบบให้ง่ายต่อการใช้งาน และมีตัวอักษร สี ภาพเคลื่อนไหวที่กระตุ้นความสนใจจาก ผู้เรียนได้ดี ซึ่งณัฐกร สงคราม [8] กล่าวว่า การพัฒนาสื่อ มัลติมีเดียในส่วนของการเขียนเนื้อหา ต้องรวบรวมเนื้อหา จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ รวมทั้งจากผู้เชี่ยวชาญ มาทำการเขียน เรียบเรียงตามหัวข้อที่วางแผนไว้ โดยต้องพิจารณาให้เหมาะสม ต่อการนำเสนอด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย รูปแบบการเขียน อาจใช้วิธีการเหมือนการเขียนหนังสือหรือบทความ แต่ควร ใช้ประโยคที่สั้น กระชับได้ใจความและยังสอดคล้องกับงาน วิจัยของธีรภัทร์ บุตรครุฑ [10] ด้านปัจจัยเบื้องต้นหรือปัจจัยป้อน (ด้านสื่อมัลติมีเดีย) ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิด เห็นว่าการสื่อมัลติมีเดีย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากและมี ความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด

2.4) ด้านผลผลิต ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ มีความคิดเห็นว่าการสื่อมัลติมีเดีย มีความเหมาะสมอยู่ใน ระดับมากและมีความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด โดยสอดคล้องกับธีรภัทร์ บุตรครุฑ [10] ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าการสื่อมัลติมีเดีย ด้านผลผลิต มีความเหมาะสมและมีความเป็นประโยชน์ อยู่ในระดับ มากที่สุด โดยเป็นไปตามแนวคิดของวรวิสา กุศล [9] กล่าวว่า ประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดียคือ ทำให้เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น ด้วยคุณลักษณะขององค์ประกอบของมัลติมีเดีย ไม่ว่าจะเป็น ข้อความหรือตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอ สามารถที่จะสื่อความหมายและเรื่องราวต่าง ๆ ได้แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิธีการนำเสนอ กล่าวคือ หากเลือกใช้ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว การสื่อความหมาย ย่อมจะมีประสิทธิภาพมากกว่าการเลือกใช้ข้อความหรือ ตัวอักษร ในทำนองเดียวกัน หากเลือกใช้วิดีโอ การสื่อความหมาย ย่อมจะดีกว่าเลือกใช้ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดังนั้น ในการผลิตสื่อ ผู้พัฒนาจำเป็นต้องพิจารณาลักษณะให้

เหมาะสมกับเนื้อหาที่จะนำเสนอ ตัวอย่างเช่น การผสมผสานองค์ประกอบของมัลติมีเดียเพื่อบรรยายบทเรียน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของมุกดา อามาศย์ [6] ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าการสอนมัลติมีเดียวิชาพื้นฐานงานประดิษฐ์ เรื่องดอกไม้ประดิษฐ์ ด้านผลผลิตมีความเหมาะสมและมีความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมาก

3) การประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวยุคใหม่ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี สามารถอภิปรายผลในแต่ละด้าน ดังนี้

3.1) ด้านเนื้อหาของบทเรียน พบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับอิทธิพร บุตรครุ [10] พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ ด้านเนื้อหาของบทเรียนอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ เนื้อหาเหมาะสมกับสื่อก่อให้เกิดความรู้ใหม่ได้ รองลงมาคือ การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอนตามลำดับก่อน-หลัง และน้อยที่สุดคือ การจัดหมวดหมู่ของเนื้อหา สะดวกต่อการเรียนรู้ในขณะที่ศิริพล แสนบุญส่ง [2] ยังพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด

3.2) ด้านการออกแบบการเรียนการสอน พบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับอิทธิพร บุตรครุ [10] พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ ด้านการออกแบบการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ รูปแบบของสื่อมีความทันสมัย รองลงมาคือ มีการลำดับเรื่องราวต่อเนื่อง เชื่อมโยงกันและน้อยที่สุดคือ มีความเพลิดเพลิน น่าสนใจและยังสอดคล้องกับอนุพงษ์ ภูสีเขียว [7] นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด มีจำนวน 3 ข้อ คือ รูปแบบตัวอักษรอ่านได้ง่ายและสวยงาม ภาษาและรูปภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกันและสีที่ใช้สวยงามและสบายตา รองลงมาคือ มีความสวยงามเหมาะสม

3.3) ด้านมัลติมีเดีย พบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับซึ่งในงานวิจัยของ

มุกดา อามาศย์ [6] พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ภาพเคลื่อนไหว สื่อความหมายทำให้เข้าใจมากขึ้น ดังแนวคิดของฉันทิช วรรณธอม [11] กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกทางบวกความรู้สึกทางลบและความสุขที่มีความสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อน โดยความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความรู้สึกทางบวกมากกว่าทางลบ

3.4) ด้านประโยชน์ต่อผู้ใช้สื่อ พบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ในขณะที่กังสดาล ดิพัฒน์ [12] ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อภาพอยู่ในระดับมาก มีความพึงพอใจต่อตัวอักษรและสื่ออยู่ในระดับมาก มีความพึงพอใจต่อเสียงประกอบและเสียงบรรยายอยู่ในระดับมาก ส่วนด้านเนื้อหาและการนำเสนอ ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดและสอดคล้องกับมุกดา อามาศย์ [6] พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากสื่อ

6.2 ข้อเสนอแนะ

1) การหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี ผลการวิจัยพบว่า มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.70/89.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังนั้นเพื่อให้สื่อมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาการเรียนรู้ให้สูงขึ้นได้ อาจารย์ผู้สอนควรมีการนำปilotทดลองกับกลุ่มผู้เรียนอื่นๆ เพื่อนำข้อบกพร่องไปปรับแก้ไข สื่อมัลติมีเดียให้สามารถเพิ่มทักษะของผู้เรียนให้สูงขึ้น

2) การประเมินความเหมาะสมและความเป็นประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าการสื่อมัลติมีเดียมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากและมีความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้นอาจารย์ผู้สอนต้องมีการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียอย่างสม่ำเสมอ มีการจัดบทเรียนที่เหมาะสมกับผู้เรียน สอดคล้องกับระดับความรู้ความสามารถพื้นฐานของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น



บทความวิจัย

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทานจากต้นแห้ว เพื่อลดรายจ่ายในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี

3) ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่ต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสรรคงานประดิษฐ์การพับเหรียญโปรยทาน จากต้นแห้วเพื่อสร้างอาชีพในชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี ผลการวิจัยพบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย อยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านประโยชน์ ต่อผู้ใช้สื่อ ดังนั้นอาจารย์ผู้สอนควรจัดหาสื่อมัลติมีเดีย ที่หลากหลาย และมีการออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงวัย ให้มีความน่าสนใจและกระตุ้นนักท่องเที่ยวให้สามารถศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองได้ทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งจะช่วยให้การเรียน นักท่องเที่ยวประสบความสำเร็จได้

เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2553). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553. [สืบค้นเมื่อวันที่ 12 เมษายน 2565]. จาก <http://www.ret2.go.th/>
- [2] ศิริพล แสนบุญสง. (2561). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง โปรแกรมค้นหาสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพระขาว (ประชานุเคราะห์) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 4(2), 5-15.
- [3] ภคณัฐ บุญถนอม. (2553). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีศรีสุราษฎร์ธานี. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [4] นารัตน์ ศรีสนิท. (2558). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การสร้างคำสมาส สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนรัตนานิเวศน์. วารสารวิจัยออนไลน์นวัตกรรมการศึกษา, 2(1), 1-7.
- [5] จินตนา งามชัยภูมิ. (2557). การศึกษาการใช้สื่อมัลติมีเดียในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรธานี เขต 3. สารนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- [6] มุกดา อามาตย์. (2562). การพัฒนาสื่อการสอนมัลติมีเดียวิชาพื้นฐานงานประดิษฐ์เรื่องดอกไม้ประดิษฐ์ สำหรับนักเรียนสาขาเกษตรศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- [7] อนุพงษ์ ภูสีเขียว. (2563). การพัฒนาสื่อการสอนมัลติมีเดียการปักกลดดอกไม้บนผลิตภัณฑ์เสริมกลิ่นดีดีเสื้อสุภาพสตรีสำหรับนักเรียน วิทยาลัยสารพัดช่างนครหลวง. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- [8] ณัฐกร สงคราม. (2553). การออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [9] วริศรา กุศล. (2557). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการอบรมเกี่ยวกับการบริการอาหารปลอดภัย. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- [10] อธิภัทร์ บุตรครุฑ. (2564). การพัฒนาสื่อการสอนมัลติมีเดีย วิชาพื้นฐานการประกอบอาหารประเภทแกงและต้ม เรื่อง แกงมัสมั่นสำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพอาหารไทยมีอาชีพโรงเรียนการอาหารไทยเอ็มเอสซี. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- [11] ฉันทิศ วรรณถนอม. (2552). อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว. กรุงเทพมหานคร: สามลดา.
- [12] กังสดาล ดีพัฒน์. (2558). การสร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการอ่าน เรื่องมาตราตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนรัตนจินะอุทิศ. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.