

## การผลิตสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วม ของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์

ณัฐพงษ์ พระลับรักษา\*

### บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาสารคดีชุมชน เรื่อง รูปแบบตลาดพืชผักปลอดภัยจากสารเคมีของผู้ผลิตสู่ผู้บริโภค ให้มีคุณภาพ และ 2) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ ADFEEP Model กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสื่อ จำนวน 3 คน ชุมชน จำนวน 30 คน และ นักศึกษา จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย สารคดีชุมชน จำนวน 3 ตอน แบบประเมินคุณภาพสื่อ แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ t-test (dependent samples) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์ ประกอบด้วย 1.1) 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 ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อคุณภาพสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.27$ , S.D.=0.45) 1.2) กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.37$ , S.D.= 0.58) และ 2) ผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ ADFEEP Model ประกอบด้วย 2.1) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2.2) ผู้เรียนมีทักษะการพัฒนาสารคดีชุมชนอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=3.76$ , S.D.= 0.49) 2.3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมพบว่าอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.39$ , S.D.= 0.55)

**คำสำคัญ:** สื่อมัลติมีเดีย, องค์ความรู้, การมีส่วนร่วม

\* อาจารย์ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
 โทร. +669 1060 1195 อีเมล: natthapong.pr@rmu.ac.th

## Multimedia Production to Publishing Knowledge by Participation of Community in Kalasin, Thailand

Natthapong Pralabraksa\*

### Abstract

The purposes of this research were 1) to develop a community documentary entitled the Marketing Model of Non-Chemical Vegetables for Consumers, and 2) to study effects of learning management using ADFEEP Model. The target groups were 3 experts in multimedia development, 30 people from a Kalasin Province community, and 15 students. The instruments used in this research were 3 episodes of the community documentary, a media quality assessment, satisfaction questionnaires, learning achievement tests, and questionnaires on learners' opinions. Statistics used in this research were mean, standard deviation, and t-test (dependent samples). The research found that 1) the results of multimedia production for knowledge publication with participation of Kalasin province community were 1.1) 4 parts of the community documentary: part I—8.14 minutes of the project background, part II—2.05 minutes of the project process, part III—1.56 minutes of producers' information, and part IV—2.53 minutes of the market mechanism consisting buyers' and sellers' information, the experts' opinions on the quality of multimedia were at high levels ( $\bar{x}$ =4.27, S.D.=0.45), 1.2) the target group's satisfaction towards the multimedia development was at a high level ( $\bar{x}$ =4.37, S.D.=0.58); and 2) the effects of the learning management using ADFEEP Model were 2.1) the learners' learning achievement was 70 percent higher than the set standard with overall statistical significance, 2.2) the learners' skill in the community documentary development was at a high level ( $\bar{x}$ =3.76, S.D.=0.49), and 2.3) the learners' satisfaction was at a high level ( $\bar{x}$ =4.39, S.D.=0.55).

**Keywords:** Multimedia, Knowledge, Participation

---

\* Lecturer, Multimedia Technology and Animation, Faculty of Information Technology, Rajabhat Maha Sarakham University  
Tel. +669 1060 1195 e-mail: natthapong.pr@rmu.ac.th

## 1. บทนำ

จากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ได้สนับสนุนการสร้างองค์ความรู้ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศ โดยใช้การวิจัยเป็นกลไกสร้างฐานความรู้สำหรับการแก้ปัญหาให้แก่สังคม ซึ่งมีผลงานวิจัยที่ได้รับการสนับสนุนจาก สกว. มากมายเพื่อพัฒนาและแก้ปัญหาทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ซึ่งงานวิจัยส่วนใหญ่มุ่งเน้นเพื่อพัฒนาหรือแก้ปัญหาในพื้นที่เฉพาะพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง โดยมีการเผยแพร่ข้อมูลรายงานวิจัยที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายจากทางเว็บไซต์ของ สกว. อย่างไรก็ตาม การเข้าถึงข้อมูลและศึกษาข้อมูลงานวิจัยดังกล่าว อาจเป็นเรื่องยากสำหรับชาวบ้านโดยทั่วไป ดังนั้นแนวทางในการใช้ประโยชน์สูงสุดจากงานวิจัยคือ ต้องมีการนำไปใช้จริงในพื้นที่อื่น ๆ ซึ่งวิธีการที่จะให้มีการนำไปใช้ ก็ต้องมีการเผยแพร่สู่ชุมชนเพื่อให้เกิดการต่อยอดและประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทชุมชนอื่นต่อไป วิธีการในการเพิ่มการเข้าถึงแหล่งข้อมูลมีหลากหลายรูปแบบทั้งการใช้สื่อแผ่นพับ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อมัลติมีเดีย หรืออื่น ๆ อีกมากมาย ทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานวิจัย รวมถึงวิธีการที่เหมาะสมในการนำเสนอเพื่อให้เข้ากับบริบทของชุมชน

การเรียนการสอนวิชาการผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัลเป็นวิชาที่มีการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ผลิตสื่อวีดิทัศน์ หนึ่งในโครงการที่ผู้เรียนต้องผลิตคือสารคดีชุมชน โดยโดยผู้เรียนจะได้วิเคราะห์ วางแผนและสืบค้นข้อมูลของชุมชนเพื่อนำเสนอในรูปแบบของสารคดี โดยใช้กระบวนการในการผลิตสารคดีชุมชนตามรูปแบบการส่งเสริมการเผยแพร่องค์ความรู้ของชุมชนอย่างมีส่วนร่วม (ADFEEP Model) [1] ประกอบด้วยระยะการดำเนินงาน การดำเนินงาน และเป้าหมายของการดำเนินงาน โดยแบ่งเป็น 5 ระยะ คือ การวิเคราะห์บริบท (Analysis) การออกแบบ (Design) การจัดทำสื่อนำเสนอ ภาพ วีดิทัศน์ (Footage and Editing) การติดตามประเมินผล (Evaluate) และการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ (Publish) เป็นรูปแบบที่ใช้เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมที่มีประสิทธิภาพ

หนึ่งในงานวิจัยท้องถิ่นของสกว. ในเขตพื้นที่จังหวัดกาฬสินธุ์ คือ โครงการ “รูปแบบการพัฒนาตลาดผักปลอดภัยจากสารเคมีของผู้ผลิตสู่ผู้บริโภคในตลาดสดเทศบาลตำบลกมลาไสย อำเภอกมลาไสย จังหวัดกาฬสินธุ์” โดยบุญทวี นันสถิต และคณะ ในงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาบริบทและสภาพทั่วไปของชุมชน และตลาดสดเทศบาลตำบลกมลาไสย 2) เพื่อศึกษาสถานการณ์ และสภาพปัญหาของชุมชน และผู้บริโภค รวมทั้งกระบวนการส่งเสริมและกลไกตลาดทั่วไปในพื้นที่อำเภอกมลาไสย 3) เพื่อศึกษาสาเหตุ และปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาตลาดพืชผักปลอดสารเคมีของผู้ผลิตสู่ผู้บริโภค ในตลาดสดเทศบาลตำบลกมลาไสย 4) เพื่อพัฒนารูปแบบการตลาดพืชผักปลอดสารเคมีของผู้ผลิตสู่ผู้บริโภค ในตลาดสดเทศบาลตำบลกมลาไสย ประชากรที่ทำการศึกษากลุ่มเป้าหมายหลักประกอบด้วย กลุ่มผู้ผลิต ได้แก่ เกษตรกรผู้ปลูกผักในชุมชนโนนสว่างซึ่งเป็นกลุ่มผู้ส่งจำหน่ายหลักในตลาดสดเทศบาลตำบลกมลาไสย จำนวน 30 ราย ประกอบด้วย กลุ่มผู้ชาย ได้แก่ กลุ่มผู้ประกอบการพ่อค้า แม่ค้าที่จำหน่ายสินค้าในตลาดเทศบาลตำบลกมลาไสย กลุ่มผู้บริโภค ได้แก่ ข้าราชการ หน่วยงานราชการ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและประชาชนผู้มาซื้อสินค้าในตลาดสดเทศบาลตำบลกมลาไสย กลุ่มเป้าหมายรอง ประชาชนที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลตำบลกมลาไสย จำนวนประชากรทั้งสิ้น 9,891 คน เป็นการศึกษาวิจัยแบบมีส่วนร่วม [2]

จากงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น สามารถนำเสนอในรูปแบบสารคดีชุมชนที่นำเสนอผลของงานวิจัยคือ รูปแบบการตลาดพืชผักปลอดสารเคมีของผู้ผลิตสู่ผู้บริโภค ในตลาดสดเทศบาลตำบลกมลาไสย ที่งานวิจัยได้สรุปเป็น 3 ประเด็น คือ กลุ่มผู้ผลิต กลุ่มผู้บริโภค และกลไกการตลาด ดังนั้นเพื่อเป็นการเผยแพร่ผลงานวิจัยในรูปแบบสารคดีชุมชน เพื่อให้บุคคลทั่วไปรับทราบผลงานวิจัยดังกล่าว ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงและการลงพื้นที่จริงพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ การหาข้อมูล เพื่อนำมาผลิตสารคดีชุมชนผลงานที่เกิดขึ้นสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการเผยแพร่ผลงานวิจัยเพื่อต่อยอดต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อพัฒนาสารคดีชุมชน เรื่อง รูปแบบตลาดพืชผักปลอดภัยจากสารเคมีของผู้ผลิตสู่ผู้บริโภค ให้มีคุณภาพ

2.2 เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ ADFEEP Model

## 3. วัตถุประสงค์และวิธีการวิจัย

3.1 กลุ่มตัวอย่าง ในการดำเนินการโครงการการผลิตสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์ ในครั้งนี้ประกอบด้วย

มหาวิทยาลัย หมายถึง อาจารย์ผู้สอน และนักศึกษา จำนวน 15 คน

ชุมชน หมายถึง ชุมชนเทศบาลตำบลกมลาไสย อำเภอกมลาไสย จังหวัดกาฬสินธุ์

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินโครงการการผลิตสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์ ประกอบด้วย

3.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย ประกอบด้วย

- 1) สื่อมัลติมีเดียเพื่อท้องถิ่น
- 2) แบบประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ
- 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย

เป้าหมายที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย

3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- 1) แบบทดสอบ
- 2) แบบประเมินผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย
- 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

3.3 แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลองเปรียบเทียบ ดังนั้นแบบแผนการทดลองมีรายละเอียด ดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย	ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
E	-	X	T <sub>2</sub>

โดยที่

E หมายถึง กลุ่มเป้าหมาย

T<sub>2</sub> หมายถึง ทดสอบหลังการทดลอง

X หมายถึง จัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้

กิจกรรมที่พัฒนาขึ้น

3.4 ขั้นตอนดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการโครงการการผลิตสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์ มีลำดับขั้นตอนดังนี้

1) ชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงกระบวนการเรียนการสอนแบบ โดยใช้การผลิตสื่อมัลติมีเดียตามรูปแบบ ADFEEP model

2) ดำเนินการจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

3) หลังจากเรียนครบทุกเนื้อหาในกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจึงทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

4) เก็บข้อมูลความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อ

5) สรุปผลการทดลอง

## 4. ผลการศึกษาวิจัย

4.1 ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์

การดำเนินโครงการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน ได้ดำเนินการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบสารคดีชุมชน ตามรูปแบบ ADFEEP model ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย มีรายละเอียด ดังนี้

1) ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียให้มีคุณภาพ การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบสารคดีชุมชน เรื่อง รูปแบบตลาดพืชผักปลอดภัยจากสารเคมีของผู้ผลิตสู่ผู้บริโภค ได้สารคดีชุมชน 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  
 ตอนที่ 4 กลไกการตลาด ซึ่งประกอบด้วย  
 ผู้ขายและผู้ซื้อ ความยาว 2.53 นาที

จากการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบสารคดี  
 ชุมชน เรื่อง รูปแบบตลาดพืชผักปลอดภัยจากสารเคมี  
 ของผู้ผลิตสู่ผู้บริโภค ได้สารคดีชุมชน จำนวน 4 ตอน  
 ได้นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อประเมิน  
 คุณภาพสื่อมัลติมีเดียที่ได้พัฒนาขึ้น ดังรายละเอียดดังนี้

**ตารางที่ 1** ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียโดย  
 ผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. ความถูกต้องของเนื้อหา	4.33	0.58	มาก
2. ความเหมาะสมของการอธิบายองค์ความรู้	4.00	0.00	มาก
3. ความเหมาะสมของภาพในการนำเสนอเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
4. ความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหา	4.33	0.58	มาก
5. ความเหมาะสมของเสียงบรรยาย	4.00	0.00	มาก
6. ความสอดคล้องของภาพกับเสียงบรรยาย	4.00	0.00	มาก
7. ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ	4.33	0.58	มาก
8. ความเหมาะสมของตัวอักษร	4.67	0.58	มากที่สุด
9. ความเหมาะสมของการลำดับภาพ	4.33	0.58	มาก
10. สื่อมัลติมีเดียสามารถนำไปเผยแพร่ได้	4.00	0.00	มาก
<b>โดยภาพรวม</b>	<b>4.27</b>	<b>0.45</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 1 พบว่าผลการประเมินคุณภาพ  
 สื่อมัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.27$ ,  
 S.D.=0.45) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ความเหมาะสม  
 ของภาพในการนำเสนอเนื้อหา และความเหมาะสมของ  
 ตัวอักษรอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.67$ , S.D.=0.58)

2) ผลการสอบถามความพึงพอใจของกลุ่ม  
 เป้าหมาย

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบสารคดีชุมชน  
 เรื่อง รูปแบบตลาดพืชผักปลอดภัยจากสารเคมีของ  
 ผู้ผลิตสู่ผู้บริโภค ได้สารคดีชุมชน จำนวน 4 ตอน ได้  
 นำเสนอสารคดีชุมชนให้กลุ่มเป้าหมายรับชม จำนวน  
 30 คน สรุปผลความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียได้ดังนี้

**ตารางที่ 2** ผลการสอบถามความพึงพอใจของกลุ่ม  
 เป้าหมาย

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. นำเสนอเนื้อหาเข้าใจง่าย	4.40	0.56	มาก
2. ภาษาที่ใช้ในการนำเสนอเข้าใจง่าย	4.40	0.56	มาก
3. ตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจน	4.43	0.63	มาก
4. ภาพประกอบน่าสนใจ	4.53	0.57	มากที่สุด
5. การลำดับภาพเข้าใจง่าย	4.40	0.56	มาก
6. เสียงบรรยายชัดเจน	3.90	0.48	มาก
7. ดนตรีประกอบเหมาะสม	4.40	0.56	มาก
8. ระยะเวลาการนำเสนอเหมาะสม	4.50	0.57	มาก
9. รับทราบถึงผลการดำเนินงานของโครงการ	4.40	0.56	มาก
10. ข้อมูลที่ได้รับมีประโยชน์	4.37	0.61	มาก
<b>โดยรวม</b>	<b>4.37</b>	<b>0.58</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 2 พบว่าผลการสอบถามความ  
 พึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น  
 อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.37$ , S.D.= 0.58) เมื่อพิจารณา  
 เป็นรายข้อ พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อ  
 ภาพประกอบที่น่าสนใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.53$ ,  
 S.D.= 0.57) รองลงมาคือ ระยะเวลาการนำเสนอ  
 เหมาะสม ( $\bar{x}=4.50$ , S.D.= 0.57) และตัวอักษรอ่านง่าย  
 ชัดเจน ( $\bar{x}=4.43$ , S.D.= 0.63) ตามลำดับ

4.2 ผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ ADFEEP  
 Model

การดำเนินโครงการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่  
 องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน ได้ดำเนินการ  
 การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ ADFEEP Model เพื่อ  
 พัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบสารคดีชุมชน ผลการจั  
 ดการเรียนรู้ มีรายละเอียด ดังนี้

1) ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
 กับเกณฑ์ที่กำหนด

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบสารคดีชุมชน  
 เรื่อง รูปแบบตลาดพืชผักปลอดภัยจากสารเคมีของ  
 ผู้ผลิตสู่ผู้บริโภค ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ  
 ADFEEP Model เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ได้ทำการทดสอบ  
 วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ  
 70 ผลการวิเคราะห์ปรากฏผลดังตารางที่ 3

**ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน**

คะแนน ผู้เรียน	จำนวน ผู้เรียน	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	S.D.	ค่า t	ค่า Sig
คะแนน หลังเรียน	15	30	25.67	1.915	9.44	.000

\*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 25.67 ค่าสถิติ t เท่ากับ 9.44 เมื่อพิจารณาค่า Sig ได้ค่า .000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า  $\alpha$  ที่ตั้งไว้เท่ากับ .01 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

**2) ผลประเมินทักษะการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย**

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบสารคดีชุมชน เรื่อง รูปแบบตลาดพืชผักปลอดภัยจากสารเคมีของผู้ผลิตสู่ผู้บริโภค ได้ดำเนินการจัดการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ ADFEEP Model โดยผู้สอนได้ประเมินทักษะการปฏิบัติในแต่ละขั้นตอน ผลการวิเคราะห์ปรากฏผลดังตารางที่ 4

**ตารางที่ 4 ผลการประเมินทักษะการพัฒนาสารคดีชุมชน**

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. การเขียนบท	3.87	0.35	มาก
2. การบันทึกภาพ	3.87	0.52	มาก
3. การบันทึกเสียง	3.33	0.49	ปานกลาง
4. การลำดับภาพ	3.87	0.52	มาก
5. ผลงานสมบูรณ์	3.87	0.35	มาก
<b>โดยรวม</b>	<b>3.76</b>	<b>0.49</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 4 พบว่าผู้เรียนมีทักษะการพัฒนาสารคดีชุมชนอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}$ =3.76, S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ทักษะที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ การบันทึกเสียงอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{x}$ =3.33, S.D.= 0.49)

**3) ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ**

หลังจากได้ทดลองตามขั้นตอนแล้ว ผู้วิจัยได้สอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการวิเคราะห์ปรากฏผลดังตารางที่ 5

**ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ**

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
<b>ด้านเนื้อหา</b>			
1. ความพอใจในเนื้อหาสาระที่เรียน	4.47	0.52	มาก
2. ความพอใจในเนื้อหาสาระที่ไม่ยากเกินไป	4.40	0.51	มาก
3. ความพอใจในการนำไปใช้ประโยชน์ได้	4.53	0.52	มากที่สุด
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>			
4. สถานการณ์ปัญหากระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้	4.40	0.51	มาก
5. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดทักษะการแก้ปัญหา	4.53	0.52	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดสร้างสรรค์ชิ้นงาน	4.67	0.49	มากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้านบริการวิชาการแก่ชุมชน	4.40	0.51	มาก
8. ความพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	3.73	0.59	มาก
<b>ด้านการวัดผลประเมินผล</b>			
9. ความพอใจในการมีวิธีการทดสอบที่เหมาะสม	4.33	0.49	มาก
10.ความพอใจในการได้รับความชมเชยในการเรียน	4.40	0.51	มาก
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>4.39</b>	<b>0.55</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 5 พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมพบว่าอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}$ =4.39, S.D.= 0.55) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}$ =4.67, S.D.= 0.49) รองลงมา คือ กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดทักษะการแก้ปัญหา และความพอใจในการนำไปใช้ประโยชน์ได้ ( $\bar{x}$ =4.53, S.D.= 0.52)

**5. อภิปรายผลการวิจัย**

5.1 ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้ โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์

1) ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียได้สารคดีชุมชนจำนวน 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 ซึ่งประกอบด้วย



ผู้ขายและผู้ซื้อ ความยาว 2.53 นาที ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อคุณภาพสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.27$ , S.D.=0.45) ทั้งนี้เนื่องมาจากกระบวนการพัฒนาสื่อที่ดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาสื่อตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหา การออกแบบโดยการเขียนบทดำเนินเรื่อง การเก็บข้อมูลทั้งรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง นำข้อมูลที่ได้มาลำดับภาพพร้อมเสียงบรรยายและดนตรีประกอบ โดยมีการประเมินจากอาจารย์ผู้สอนเป็นระยะเพื่อนำไปปรับปรุงผลงานให้มีความเหมาะสมขึ้นไป และท้ายสุดให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีคุณวุฒิทางการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียประเมิน ตลอดเจ้าของผลงานวิจัยเป็นผู้ประเมินความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา จึงส่งผลให้ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรายุฑ ประเสริฐศรี และคชาภุช เหลี่ยมไธสง [3] ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ มีกระบวนการสร้าง 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1. ขั้นวิเคราะห์ 2. ขั้นตอนออกแบบ 3. ขั้นตอนการพัฒนา 4. ขั้นทดลองใช้ 5. ขั้นประเมินผล สื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธาณินทร์ หงษา [4] ที่ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่อง “ไดโนเสาร์ที่ภูเก้าแก้ว” จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่า สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “ไดโนเสาร์ที่ภูเก้าแก้ว” จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่พัฒนาขึ้น ได้รับการประเมินในระดับดี ( $\bar{x}=4.42$ )

2) กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.37$ , S.D.= 0.58) ทั้งนี้เนื่องมาจากการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียที่นำข้อมูลจากชุมชนท้องถิ่นของกลุ่มเป้าหมายมานำเสนอในรูปแบบสารคดีชุมชน ซึ่งประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย และข้อความประกอบ ทำให้เกิดความน่าสนใจ อีกทั้งการสรุปเนื้อหาผลการวิจัยให้สั้นกระชับ ได้ใจความ ทำให้ชุมชนเข้าใจเนื้อหาของสารคดีชุมชนได้ง่ายจึงส่งผลต่อความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย ผลการวิจัยดังกล่าวได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรายุฑ ประเสริฐศรี และคชาภุช เหลี่ยมไธสง [3] ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนา

สื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธาณินทร์ หงษา สังคม ภูมิพันธ์ และ วิรัตน์ พงษ์ศิริ [4] ที่ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “ไดโนเสาร์ที่ภูเก้าแก้ว” จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่า สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “ไดโนเสาร์ที่ภูเก้าแก้ว” จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่พัฒนาขึ้น ผู้เข้าชมมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{x}=4.63$ )

## 5.2 ผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ ADFEEP Model

1) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้จากการสร้างผลงานและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้เข้าใจในเนื้อหาสาระที่ได้เรียนและนำมาใช้ในการสร้างผลงาน จึงส่งผลต่อความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน ทั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ รุ่งนภา กลิ่นกลาง อาจินต์ ไพรีธณ และประสาธน์ เนื่องเฉลิม [5] ที่ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือร่วมกับทักษะปฏิบัติและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือร่วมกับทักษะปฏิบัติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

2) ผู้เรียนมีทักษะการพัฒนาสารคดีชุมชนอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=3.76$ , S.D.= 0.49) ทั้งนี้เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้จากการสร้างผลงานและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะจากการปฏิบัติงานในแต่ละขั้นตอน โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทักษะที่เหมาะสมต่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย ทั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ รุ่งนภา กลิ่นกลาง อาจินต์ ไพรีธณ และประสาธน์ เนื่องเฉลิม [5] ที่ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือร่วมกับทักษะ

ปฏิบัติและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือร่วมกับการทักษะปฏิบัติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมพบว่าอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.39$ , S.D. = 0.55) ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำจากภารกิจที่อาจารย์ผู้สอนได้มอบหมาย ดังนั้น ผู้เรียนจึงสามารถกำหนดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ในการปฏิบัติสร้างผลงานผู้เรียนเกิดความพึงพอใจที่สามารถนำความรู้ที่ได้เรียนจากห้องเรียนมาสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดประโยชน์ต่อชุมชน จึงส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้เรียน

## 6. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยครั้งนี้ได้รับการสนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

## 7. เอกสารอ้างอิง

- [1] N. Pralabraksa, P. Areerad and S. Phusri. "The Analysis of Model to Promoting Public Knowledge of Community Participation by Using School based," in *The 7th National Conference on Computing and Information Technology*, Bangkok, 2011. (in Thai)
- [2] B. Nunsthith and e. al, "The study of the development of safety vegetable market from producer to consumer in municipality Kamalasai, Kalasin," Thai research fund, Department of research for loca, 2012. (in Thai)
- [3] J. Prasoetsi and K. Leamthaisong, "Development of the Local Arts and Culture Multimedia for Buri Ram juvenile," *The journal of Rommayasan*, vol. 12, no. 1, pp. 43-55, 2014. (in Thai)

- [4] T. Hongsa, S. Pumipuntu and W. Pongsiri. "Developing Multimedia Entitled The Dinosaurs at Phu Kum Khao, Kalasin Province," *Rajabhat maha sarakham University Journal*, vol. 4, no. 3, pp. 161-171, 2010. (in Thai)
- [5] R. Klinklang, A. Phairiron and P. Nuangchalerm. "Comparisons of Achievement Creative Problem Thinking of Mutthayomsueksa 1 Students Towards Organization Learning of Cooperative Learning with Performance Skill and Conventional Learning Approaches," *Journal of Education, Mahasarakham University*, vol. 9, no. 3, pp. 101-102, 2015. (in Thai)