

การผลิตวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาท

The Production of Video Animation on Ramayana, Episode

Narai Prab Nonthok

สุรศักดิ์ ศรีนอก¹, วิสิฐ ตั้งสถิตกุล¹, กฤษณ์สรณ์ พีรชาอัครชัย¹ และ ภัทรวรรณ ไกรปิยเศรษฐ์^{1*}

Surasak Srinok¹, Wisit Tungsathikul¹, Kritsarun Peerachaakkarachai¹, and Pattarawat Kraipiyaset^{1*}

¹ สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและสื่อสารมวลชน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ 10120

¹ Division of Digital Media and Mass Communication, Faculty of Science and Technology, Rajamangala University of Technology Krungthep, 10120

*Corresponding Author: Pattarawat.k@mail.rmutk.ac.th

Received 3 มิถุนายน 2568; Revised 13 สิงหาคม 2568; Accepted 20 สิงหาคม 2568

บทคัดย่อ

การศึกษามีพื้นฐานจากปัญหาที่พบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาไม่ชื่นชอบการเรียนรู้วรรณคดีไทย ส่งผลให้การเรียนรู้ขาดความสนใจและมีส่วนร่วมต่ำ ดังนั้นงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ผลิตวิดีโอแอนิเมชันดิจิทัลเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน “นารายณ์ปราบนาท” (2) ประเมินคุณภาพของวิดีโอแอนิเมชัน และ (3) ศึกษาความพึงพอใจหลังการรับชมของกลุ่มศึกษา การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (R&D) กับกลุ่มศึกษานักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนป้อมนาคราชสวทยานนท์ จำนวน 38 คน เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย (1) วิดีโอแอนิเมชัน จำนวน 4 ตอน ความยาวเฉลี่ยตอนละ 7 นาที (2) แบบประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจหลังการรับชม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่าคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.26) และคุณภาพด้านการผลิตสื่ออยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.54) ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อวิดีโอแอนิเมชันอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.57$, S.D. = 0.18) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าวิดีโอแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นสามารถสร้างความสนใจและเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียนต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทยได้

คำหลัก: การผลิตสื่อ; วิดีโอแอนิเมชัน; วรรณคดีไทย

Abstract

This study is based on the problem that secondary school students have an attitude of disliking the study of Thai literature. As a result, learning lacks interest and low engagement. Therefore, the objectives of this research were (1) produce a digital animation video media titled the ramayana, episode Narai Prab Nonthok, (2) evaluate the quality of the animation video media, and (3) examine the learners' satisfaction after viewing the media. The research used research and development (R&D) methodology with a study group of 38 second-year secondary students at Pomnakornrach Sawatyanon School. The research tools include (1) four animated video episodes with an average length of 7 minutes each, (2) an expert media quality assessment, and

(3) a learner satisfaction questionnaire. Data were analyzed using percentage, mean, and standard deviation. The results showed that the quality of the content was high ($\bar{x}$ = 4.45, S.D. = 0.26) and the quality of media production was high ($\bar{x}$ = 4.54, S.D. = 0.54), and the satisfaction of learners with the animation video media was high ($\bar{x}$ = 3.57, S.D. = 0.18). The results suggest that the developed animation video media can generate interest and enhance learners' participation in learning Thai literature.

Keywords: Media Production; Video Animation; Thai Culture

1. บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติที่มีความสำคัญต่อคนไทยเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากภาษาไทยมีความสัมพันธ์ต่อการดำรงชีวิตของคนไทยในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมประจำชาติและยังเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญ เพราะการศึกษาเล่าเรียนเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดและการถ่ายทอดความคิดนั้นล้วนต้องใช้ภาษาทั้งสิ้น ดังนั้นการสอนภาษาไทยให้คนไทยสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพและใช้ภาษาไทยเพื่อการพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเอง และสามารถสืบทอดมรดกทางภาษา ซึ่งเป็นวัฒนธรรมแห่งชาติมีความชื่นชมที่จะใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง และมีเจตนาที่ดีต่อภาษาไทย [1] สอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้วิชาภาษาไทยเป็นวิชาบังคับในโรงเรียนรัฐบาลและเอกชนทุกแห่งในประเทศไทย หมวดวิชาภาษาไทยในโรงเรียนรัฐบาลและเอกชนทุกแห่ง ตามเนื้อหาสาระที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้ต้องจัดการเรียนการสอน [2]

ในหมวดวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีการบรรจุวรรณคดีสำคัญเพื่อปลูกฝังทักษะภาษาและคุณค่าทางวัฒนธรรม เช่น รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ซึ่งเป็นวรรณคดีที่มีโครงเรื่องน่าสนใจ สะท้อนธรรมชาติของมนุษย์ ความงามของภาษาไทย และข้อคิดทางศีลธรรม [4] อย่างไรก็ตามจากงานวิจัยพบว่าผู้เรียนจำนวนมากมีทัศนคติไม่ชื่นชอบการเรียนวรรณคดี เนื่องจากมองว่าเนื้อหาเข้าใจยาก ไกลตัว หรือไม่เห็นคุณค่าที่สามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน [3], [12] ปัญหานี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ นฤมล และชิดไข่ม [3] ที่ระบุว่า การขาดแรงจูงใจและสื่อการสอนที่ดึงดูดความสนใจเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดการเรียนรู้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่

อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยและการสำรวจความคิดเห็นของผู้เรียนหลายชั้นพบว่าผู้เรียนจำนวนมากไม่น้อยมีทัศนคติไม่ชื่นชอบการเรียนวรรณคดีไทย โดยให้เหตุผลว่าเนื้อหามีความซับซ้อน ใช้ภาษาที่ยากต่อการเข้าใจ และขาดความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน [3], [12] ปัญหานี้ส่งผลให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน และไม่สามารถเข้าถึงคุณค่าของวรรณคดีได้อย่างแท้จริง ทั้งที่วรรณคดีไทยมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการใช้ภาษา ความคิดเชิงวิเคราะห์ และการเรียนรู้คุณธรรม จริยธรรม

การแก้ปัญหาดังกล่าวสามารถทำได้โดยการพัฒนาสื่อการสอนที่มีความน่าสนใจและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้เรียน หนึ่งในแนวทางที่ได้รับความนิยมคือการใช้วิดีโอแอนิเมชัน ซึ่งมีคุณสมบัติในการผสมผสานภาพ เสียง และการเล่าเรื่องที่ดึงดูดความสนใจผู้เรียน ทำให้เนื้อหาเข้าใจง่าย และสามารถสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และคุณค่าทางวัฒนธรรมได้ และสามารถเข้าใจเนื้อหาจากการใช้แอนิเมชันตัวการ์ตูน กราฟิกได้เป็นอย่างดี [5], [6], [7] โดยวิดีโอแอนิเมชันช่วยเพิ่มแรงจูงใจและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาไทยและวรรณคดีได้อย่างมีนัยสำคัญ [11], [12] ดังนั้นวิดีโอแอนิเมชันมีคุณสมบัติในการนำเสนอเนื้อหาที่ซับซ้อนให้ง่ายต่อการรับรู้ โดยเฉพาะเนื้อหาวรรณคดีที่มีโครงเรื่องยาวและมีตัวละครหลากหลาย การเล่าเรื่องผ่านวิดีโอแอนิเมชันสามารถสอดแทรกคุณค่าทางภาษา วัฒนธรรม และศีลธรรมได้อย่างแนบเนียน และยังสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ลดความรู้สึกลำบากหรือไกลตัวของผู้เรียน [6], [7] นอกจากนี้วิดีโอแอนิเมชันช่วยเพิ่มแรงจูงใจและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาไทยและวรรณคดีได้อย่างมีนัยสำคัญ [11], [12]

นอกจากนี้ แอนิเมชันยังเอื้อต่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผู้เรียนสามารถรับชมซ้ำเพื่อทบทวนเนื้อหาได้ตามความต้องการ ลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ และช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องทั้งในและนอกห้องเรียน [5], [10] ความเหมาะสมดังกล่าวสอดคล้องกับความต้องการของครูกลุ่มสาระภาษาไทย โรงเรียนป้อมนาคราชสวทยานนท์ ที่ประสงค์จะมีสื่อการสอนในรูปแบบวิดีโอแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อกระตุ้นความสนใจและเพิ่มพูนความเข้าใจในวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก

จากปัญหาและความจำเป็นข้างต้น จึงเกิดคำถามวิจัยว่า วิดีโอแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นสามารถช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนวรรณคดีไทยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและมีทัศนคติที่ดีขึ้นได้หรือไม่ ซึ่งวิดีโอแอนิเมชันเป็นสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจ มีรูปแบบกราฟิกและเสียง ทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจบทเรียนและศึกษาบทเรียนนอกเวลาเรียนได้ และได้องค์ความรู้เพิ่มเติม งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตวิดีโอแอนิเมชันเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ประเมินคุณภาพของสื่อ และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อดังกล่าว โดยมุ่งตอบคำถามวิจัยและสร้างองค์ความรู้เพื่อการพัฒนาการเรียนการสอนวรรณคดีไทยซึ่งเป็นเนื้อหาหนึ่งของกลุ่มการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.1.1 เพื่อผลิตวิดีโอแอนิเมชันเรื่อง รามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทก

1.1.2 เพื่อศึกษาคุณภาพการผลิตวิดีโอแอนิเมชันเรื่อง รามเกียรติ์ตอน นารายณ์ปราบหนทก

1.1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก

2. วิธีดำเนินงานวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีขั้นตอนการดำเนินงานโดยใช้รูปแบบกระบวนการ ADDIE Process ดังนี้

2.1 ขั้นตอนวิเคราะห์ (Analysis Phase)

ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis Phase)เป็นขั้นตอนสร้างองค์ความรู้เชิงประจักษ์ (Empirical Knowledge) จากการเก็บข้อมูลจริง ทั้งจากเอกสารและการสอบถามความต้องการ เพื่อให้ข้อมูลที่ได้เป็นฐานความรู้ที่น่าเชื่อถือสำหรับการออกแบบวิดีโอแอนิเมชันโดย มีขั้นตอนดังนี้ 1) กำหนดหัวข้อโครงการ ค้นหาข้อมูลจากหนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึง

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และ อินเทอร์เน็ต 2) ค้นหาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก 3) การสำรวจความต้องการของครูสอนภาษาไทย ในหัวข้อเรื่องและการสร้างวิดีโอแอนิเมชัน 4) วิเคราะห์เทคโนโลยีเกี่ยวกับการสร้างวิดีโอแอนิเมชันเพื่อนำมาติดต่อเพิ่มเติมในโปรแกรมตัดต่อสำเร็จรูป 5) วิเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการนำมาประกอบเนื้อหาของสื่อ เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก 6) วิเคราะห์พฤติกรรมทางการรับชมสื่อของกลุ่มศึกษา

2.2 ขั้นตอนออกแบบ (Design Phase)

เป็นการเน้นความรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructive Knowledge) ที่เกิดจากการบูรณาการองค์ความรู้ด้านวรรณคดีไทยกับหลักการออกแบบสื่อดิจิทัล เพื่อสร้างสรรค์วิดีโอแอนิเมชันที่สามารถถ่ายทอดคุณค่าทางเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมีขั้นตอนดังนี้ 1) การออกแบบวางเค้าโครงเนื้อหาวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก ผ่านการใช้โปรแกรมสร้างวิดีโอแอนิเมชันสำเร็จรูปจำนวน 4 ตอน ได้แก่ 1.1) การเปิดตัวของหนทก และหนทกได้รับพรจากพระอิศวร 1.2) หนทกได้ขึ้นเวฬุราชูฏและตาย และเทวดาฟ้องพระอิศวร พระอิศวรเลยให้พระนารายณ์ไปปราบหนทก 1.3) พระนารายณ์แปลงกายเป็นนางฟ้าและร้ายกับหนทก จนกระทั่งนางฟ้ากลับร่างเป็นพระนารายณ์และสังหารหนทก 1.4) หนทกเกิดใหม่เป็นพญายักษ์นามทศกัณฐ์ และพระนารายณ์ ๑๖ ตารเป็นพระราม 2) การออกแบบประเมินคุณภาพของผลิตสื่อการเรียนการสอนผ่านวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก ในรูปแบบการประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ที่ผ่านการหาค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) 3) การออกแบบประเมินความพึงพอใจสื่อ เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก ในรูปแบบการประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ที่ผ่านการหาค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) 3) วางเค้าโครงเรื่อง (Story board) สำหรับออกแบบวิดีโอแอนิเมชันในแต่ละฉาก 4) ออกแบบฉากในการเล่าเรื่องให้มีความน่าสนใจในการรับชมและติดตามในการเล่าเรื่อง

2.3 ขั้นตอนพัฒนา (Development Phase)

โดยขั้นตอนนี้เป็นการเปลี่ยนความรู้จากแนวคิดในเชิงทฤษฎี (Conceptual Knowledge) เป็นองค์ความรู้เชิงปฏิบัติ (Procedural Knowledge) ในการสร้างสรรค์วิดีโอแอนิเมชัน

ที่สามารถนำไปใช้จริง และนำข้อมูลย้อนกลับเพื่อปรับปรุงคุณภาพของวิดีโอแอนิเมชันตามการออกแบบ โดยมีขั้นตอนการพัฒนาดังนี้ 1) พัฒนาวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ตอน นารายณ์ปราบหนทก จำนวน 4 ตอน ด้วยโปรแกรมสร้างสรรค์กราฟิกสำเร็จรูปในการตัดต่อลำดับภาพและเสียง 2) การสร้างตัวละคร ฉาก และแอนิเมชัน และเสียงบรรยาย 3) ตรวจสอบการสร้างสรรค์วิดีโอแอนิเมชันตามบทตามขั้นตอนในการออกแบบ

2.4 ขั้นตอนการทดลอง (Implement Phase)

โดยขั้นตอนนี้เป็นการสังเกตการใช้งานวิดีโอแอนิเมชันและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ความสนใจ และปฏิกิริยาการตอบสนองต่อเนื้อหา ประกอบด้วยขั้นตอนย่อยดังนี้ 1) การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญโดยแบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อ จำนวน 3 ท่าน รวมทั้งหมด 6 ท่านเป็นผู้ประเมินคุณภาพของสื่อ 2) การประเมินความพึงพอใจหลังการรับชมสื่อวิดีโอแอนิเมชันเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทกของกลุ่มศึกษา คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนรายวิชาภาษาไทย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนป้อมนาคราชสวทยานนท์ จำนวน 38 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ที่เรียนในรายวิชาภาษาไทย เป็นผู้ประเมินความพึงพอใจหลังการรับชมวิดีโอแอนิเมชัน

2.5 ขั้นตอนการประเมิน (Evaluation)

ในขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการที่สำคัญในงานวิจัยและพัฒนา ซึ่งเป็นการตรวจสอบคุณภาพ ประสิทธิภาพ และความเหมาะสมของสื่อที่พัฒนาขึ้น ซึ่งประกอบด้วย 1) การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 6 ท่านประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อ จำนวน 3 ท่าน 2) วิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขการผลิตวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทกตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 3) ประเมินความพึงพอใจหลังการรับชมของกลุ่มศึกษาจำนวน 38 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ที่เรียนในรายวิชาภาษาไทย 4) วิเคราะห์และสรุปผลการประเมินความพึงพอใจหลังการรับชมของกลุ่มศึกษา โดยเกณฑ์แบบประเมินคุณภาพ และแบบประเมินความพึงพอใจหลังการใช้งานของกลุ่มศึกษา โดยผ่านการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) โดยเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินมาตรฐานประมาณค่า 5

ระดับ (Rating Scale) โดยนำผลการประเมินคิดค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ระดับความคิดเห็น ทำการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของเกณฑ์น้ำหนักคะแนนดังนี้ [8]

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพหรือความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 – 4.50 หมายถึง มีคุณภาพหรือความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51 – 3.50 หมายถึง มีคุณภาพหรือความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51 – 2.50 หมายถึง มีคุณภาพหรือความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 – 1.50 หมายถึง มีคุณภาพหรือความพึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการวิเคราะห์และสรุปผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ของแบบประเมินคุณภาพและแบบประเมินความพึงพอใจ โดยใช้เกณฑ์ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ ดังนี้ [9]

+1 เมื่อท่านแน่ใจว่าข้อคำถามของแบบประเมินคุณภาพและแบบประเมินความพึงพอใจมีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

0 เมื่อท่านคิดว่าข้อคำถามของแบบประเมินคุณภาพและแบบประเมินความพึงพอใจไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

-1 เมื่อท่านแน่ใจว่าข้อคำถามของแบบประเมินคุณภาพและแบบประเมินความพึงพอใจไม่มีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

ข้อคำถามในแบบประเมินคุณภาพและแบบประเมินความพึงพอใจต้องมีค่า IOC มากกว่า 0.5 ขึ้นไปถึงจะนำข้อคำถามมาใช้ในแบบประเมิน โดยคำนวณจากสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

N แทนจำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

จากการประเมินข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ของแบบประเมินคุณภาพและแบบประเมินความพึงพอใจของผู้วิจัย ข้อคำถามในแบบประเมินมีค่า มากกว่า 0.5 จากผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 ท่าน ในการประเมินข้อคำถามเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาของผู้วิจัย

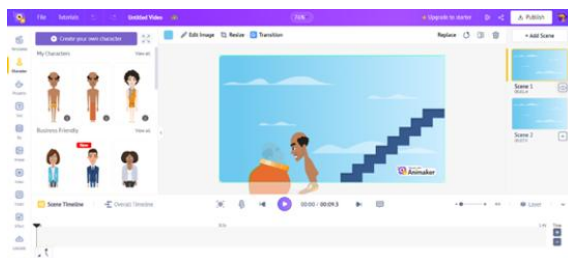
2.6 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการศึกษาและเก็บรวบรวมผลข้อมูลประกอบด้วย 1) วิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก 2) แบบประเมินคุณภาพวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ด้านเนื้อหา 3) แบบประเมินคุณภาพวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ด้านการผลิต 4) แบบประเมินความพึงพอใจหลังการรับชมวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก

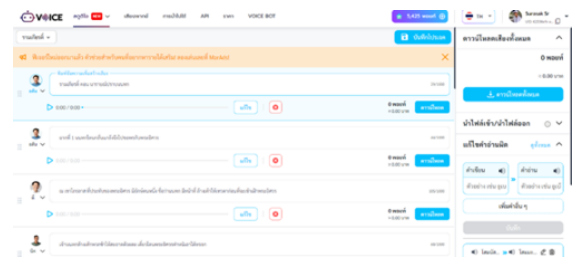
3. ผลการวิจัย

การศึกษาการผลิตวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษามีผลการศึกษาดังนี้

3.1 ผลการผลิตวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ดำเนินการผลิตจำนวน 4 ตอน ประกอบด้วยได้แก่ 1) การเปิดตัวของนนทก และนนทกได้รับพรจากพระอิศวร 2) นนทกได้ใช้นิ้วเพชรชี้เทวดาล้มตาย และเทวดาฟ้องพระอิศวร พระอิศวรเลยให้พระนารายณ์ไปปราบนนทก 3) พระนารายณ์แปลงกายเป็นนางฟ้าและร้ายรำกับนนทก จนกระทั่งนางฟ้ากลับร่างเป็นพระนารายณ์และสังหารนนทก 1.4) นนทกเกิดใหม่เป็นพญายักษ์นามทศกัณฐ์และพระนารายณ์อวตารเป็นพระราม โดยความยาวเฉลี่ยตอนละ 7 นาที ลักษณะของวิดีโอแอนิเมชันมีตัวอย่างดังนี้



รูปที่ 1 การสร้างวิดีโอแอนิเมชันโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปผ่านเว็บเบราว์เซอร์ (Animaker)



รูปที่ 2 การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์เสียงบรรยายวิดีโอแอนิเมชันผ่านเว็บเบราว์เซอร์ (Botnoi Voice)



รูปที่ 3 ตัวอย่างฉากของวิดีโอแอนิเมชันเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก



รูปที่ 4 คิวอาร์โค้ดวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก จำนวน 4 ตอน

3.2 ผลการประเมินคุณภาพวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทกของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 6 ท่าน แบ่งออกเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่านและด้านการผลิตสื่อจำนวน 3 ท่าน ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมผลการประเมินคุณภาพดังนี้

3.2.1 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่านโดยทำการวิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาในรูปแบบตารางดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของสื่อวิดีโอแอนิเมชันฯ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน

รายการแบบประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
เนื้อหาวิดีโอแอนิเมชันมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
เนื้อหาวิดีโอแอนิเมชันมีความถูกต้อง	4.33	0.58	มาก
การเล่าเรื่องราวรวมเกียร์ตอน นารายณ์ปราบหนทกสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาที่มีความน่าสนใจ	4.00	0.00	มากที่สุด
จำนวนตอนวิดีโอแอนิเมชัน มีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
ระยะเวลาวิดีโอแอนิเมชันในภาพรวมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
การนำเสนอบทกลอนในวิดีโอแอนิเมชันมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
เสียงบรรยายวิดีโอแอนิเมชันมีความถูกต้อง	3.33	0.58	ปานกลาง
เนื้อหาในวิดีโอแอนิเมชัน ามีประโยชน์ต่อผู้รับชม	5.00	0.00	มากที่สุด
วิดีโอแอนิเมชันฯ สามารถใช้เป็นสื่อเสริม การเรียนการสอนได้	4.33	0.58	มาก
เนื้อหาในวิดีโอแอนิเมชัน ามีความสอดคล้องกับเนื้อหา รายวิชาภาษาไทย	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.45	0.26	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่าการประเมินคุณภาพของวิดีโอแอนิเมชันของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาในภาพรวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.45$, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $S.D. = 0.26$ จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา การออกเสียงบางช่วงบางตอนของเนื้อหาที่มีข้อผิดพลาดและควรแก้ไขให้ถูกต้อง จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเนื่องจากเป็นข้อผิดพลาดจากใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ใน

การบรรยายที่ออกเสียงเพี้ยน ทำให้การแบ่งวรรคตอนบางช่วงที่ไม่ถูกต้องผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาปรับปรุงเสียงให้สอดคล้องกับเนื้อหาตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ดังนั้นการออกแบบเนื้อหาที่ต้องทำตามหลักวิชาการ เชื่อมโยงกับบริบทการเรียนรู้ และนำเสนอผ่านการเล่าเรื่องที่ชัดเจน สามารถเสริมสร้างความเข้าใจและความสนใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การกำหนดโครงสร้างเรื่อง ระยะเวลา และการแบ่งเนื้อหาเป็นตอน ๆ ที่เหมาะสมสอดคล้องกับช่วงความสนใจของผู้เรียนช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วม ขณะที่การใช้ภาพประกอบและกราฟิกที่สัมพันธ์กับเนื้อหาทำให้ผู้เรียนจดจำสาระสำคัญได้

3.2.2 ผลการประเมินคุณภาพด้านการผลิตสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อจำนวน 3 ท่านโดยทำการวิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อในรูปแบบตารางดังนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของสื่อวิดีโอแอนิเมชันฯ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อจำนวน 3 ท่าน

รายการแบบประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
การตัดต่อลำดับภาพกราฟิกวิดีโอแอนิเมชัน ามีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
การออกแบบตัวละครสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	4.33	1.15	มาก
การออกแบบฉากสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	4.33	0.58	มาก
การใช้สีในวิดีโอแอนิเมชันมีความสัมพันธ์กัน	5.00	0.00	มากที่สุด
การวางตำแหน่งตัวละครกราฟิกในวิดีโอแอนิเมชัน มีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
ภาพกราฟิกที่ใช้ในวิดีโอแอนิเมชันสามารถสื่อสารความหมายได้	4.33	0.58	มาก
การวางวัตถุกราฟิกในวิดีโอแอนิเมชัน มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
การใช้สีของวัตถุกราฟิกมีความสอดคล้องสัมพันธ์กับฉาก	4.67	0.58	มากที่สุด

รายการแบบประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
เสียงบรรยายในวิดีโอแอนิเมชันฯ มีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
การเคลื่อนไหววัตถุกราฟิกในวิดีโอแอนิเมชัน ความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
ขนาดของตัวอักษรในวิดีโอแอนิเมชันฯ มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
จำนวนตอนของวิดีโอแอนิเมชันมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
ระยะเวลาในภาพรวมของวิดีโอแอนิเมชันแต่ละตอนมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
เสียงดนตรีประกอบวิดีโอแอนิเมชันมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.54	0.54	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่าการประเมินคุณภาพของวิดีโอแอนิเมชันของผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตในภาพรวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย $\bar{x} = 4.54$, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $S.D. = 0.54$ จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อถ้าสามารถใช้เครื่องมือในการออกแบบฉาก การใช้กราฟิกที่สื่อความหมายความหมายได้จะเป็นสิ่งที่ดี ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสร้างวิดีโอแอนิเมชันผ่านเครือข่ายค้นพบข้อจำกัดบางประการทำให้บางส่วนนั้นไม่สมจริงเท่าที่ควรแต่ยังสื่อสารเชิงความหมายได้ ดังนั้นการออกแบบให้สอดคล้องกับหลักการผลิตสื่อมัลติมีเดียที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบภาพ เสียง และการเล่าเรื่อง การตัดต่อภาพกราฟิกและการออกแบบฉากมีความเหมาะสมกับเนื้อหา ทำให้การดำเนินเรื่องราบรื่นและช่วยเสริมความเข้าใจ การใช้สีและขนาดตัวละครมีความสัมพันธ์กับอารมณ์และบริบทของเรื่อง สอดคล้องกับการออกแบบเชิงสื่อสาร (Communication Design Theory) ที่เน้นการใช้ภาพและสีเพื่อกระตุ้นความสนใจและการจดจำ

3.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รัมเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาท ของกลุ่มศึกษาคือนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 โรงเรียนป้อมนาคราชสวทยานนท์ จำนวน 38 คน

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบประเมินความพึงพอใจหลังการรับชมวิดีโอแอนิเมชันฯ ของกลุ่มศึกษา จำนวน 38 คน

รายการแบบประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
ตัวละครของวิดีโอแอนิเมชันมีความสวยงาม	3.34	0.78	ปานกลาง
ตัวละครในวิดีโอแอนิเมชันสามารถสื่อสารให้เห็นภาพได้	3.68	0.70	มาก
วิดีโอแอนิเมชันมีความน่าสนใจชวนติดตาม	3.68	0.70	มาก
การใช้สีในวิดีโอแอนิเมชันมีความน่าสนใจ	3.31	1.04	ปานกลาง
การใช้ตัวอักษรในวิดีโอแอนิเมชันสามารถอ่านได้ง่าย	3.65	1.67	มาก
เสียงที่ใช้ในวิดีโอแอนิเมชันมีความน่าสนใจ	3.31	0.96	ปานกลาง
การใช้สื่อกราฟิกในวิดีโอแอนิเมชันมีความสวยงาม	3.36	1.05	ปานกลาง
วิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รัมเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาท สามารถช่วยเพิ่มเติมความรู้จากหนังสือเรียนภาษาไทยได้	3.92	1.08	มาก
การตัดต่อลำดับภาพกราฟิกของวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รัมเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาท มีความน่าสนใจ	3.53	1.01	มาก
วิดีโอแอนิเมชันสามารถเป็นสื่อเสริมการเรียนรู้นอกเวลาเรียนได้	3.74	0.79	มาก
วิดีโอแอนิเมชันสามารถสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้เรื่อง รัมเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทได้	3.58	0.95	มาก
การเล่าเรื่องราวด้วยกราฟิกในวิดีโอแอนิเมชันมีความน่าสนใจชวนติดตาม	3.61	0.92	มาก

รายการแบบประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
การใช้เสียงดนตรีและเสียงประกอบในวิดีโอแอนิเมชันมีความน่าสนใจชวนติดตาม	3.53	0.98	มาก
เนื้อหาภายในวิดีโอแอนิเมชันสามารถสื่อสารเข้าใจได้ง่าย	3.68	1.02	มาก
รวม	3.57	0.18	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่าในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย $\bar{x} = 3.57$, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $S.D.=0.18$ จากผลการศึกษาความพึงพอใจหลังการรับชมของกลุ่มศึกษาสะท้อนให้เห็นว่า ตัวละคร การใช้สี การใช้ตัวอักษร และเสียงในวิดีโอแอนิเมชันยังมีความจำเป็นในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจและดึงดูดให้ผู้เรียนเกิดการรับชมทั้งนี้จะต้องพิจารณาข้อจำกัดของโปรแกรมในการสร้างสกรีนกราฟิกสำเร็จรูป (Animaker) และการใช้เสียงจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์เนื้อหาให้เกิดความน่าสนใจซึ่งเป็นหัวใจหลักในการผลิตวิดีโอแอนิเมชัน ดังนั้นการตอบสนองในเชิงบวกต่อองค์ประกอบหลายด้าน ทั้งด้านเนื้อหา การเล่าเรื่อง การนำเสนอภาพและเสียง ตลอดจนความสามารถของสื่อในการสร้างความเข้าใจและกระตุ้นความสนใจในวรรณคดีไทย โดยเฉพาะการจัดลำดับภาพกราฟิกและการออกแบบตัวละครที่จะช่วยเสริมการสื่อสารเนื้อหาได้อย่างชัดเจนการเชื่อมโยงระหว่างภาพและเสียงเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ การใช้ดนตรีประกอบและเสียงบรรยายมีส่วนช่วยในการสร้างบรรยากาศและอารมณ์ร่วมของผู้เรียนได้

4. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จึงขอสรุปผลการวิจัยดังนี้

4.1 การผลิตวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ใช้กระบวนการของ ADDIE Model เป็นขั้นตอนพื้นฐานในการสร้างสรรค์วิดีโอแอนิเมชันและออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย 1) วิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก 2)

แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา 3) แบบประเมินคุณภาพด้านการผลิตสื่อ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจหลังการรับชมของกลุ่มศึกษา จากการใช้กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับ [10] ได้ทำการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนโดยใช้ขั้นตอน ADDIE Model ซึ่งประกอบด้วย 1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ เป็นการวางแผนพัฒนาวิดีโอแอนิเมชันในส่วนขอ เนื้อหาและรูปแบบที่ต้องการนำเสนอ 2) ขั้นตอนการออกแบบ เป็นการนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์เพื่อออกแบบเนื้อหาและเค้าโครงเรื่องในการผลิตวิดีโอแอนิเมชัน 3) ขั้นตอนการพัฒนา เป็นการพัฒนาวิดีโอแอนิเมชันตามที่ออกแบบเนื้อหาตามเค้าโครงบท (Storyboard) ตามขั้นตอนการออกแบบ 4) ขั้นตอนการทดลองใช้ การนำสื่อมัลติมีเดียทดลองการใช้งานหาคุณภาพ และปรับปรุงแก้ไขเนื้อหา 5) ขั้นตอนการประเมินผล การนำผลการทดลองมาสรุปผลข้อมูล จากงานวิจัยดังกล่าวผู้วิจัยได้นำกระบวนการ ADDIE Model มาพัฒนาสื่อ และเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาซึ่งเป็นการวิจัยที่ผสมผสานทั้งกระบวนการผลิตและการออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาควบคู่กัน ทำให้เกิดการพัฒนาวิดีโอแอนิเมชันเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก และเป็นแนวทางนำขั้นตอนการผลิตของผู้วิจัยในการสร้างสรรค์วิดีโอแอนิเมชันที่บูรณาการคุณค่าทางวรรณคดีไทยเข้ากับเทคนิคการนำเสนอแบบร่วมสมัย โดยมีกรออกแบบกราฟิกและเสียงประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหา

4.2 จากการวิเคราะห์ผลแบบประเมินคุณภาพของวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อ จำนวน 3 ท่าน โดยขออภิปรายผลดังนี้

4.2.1 ผลการประเมินคุณภาพของวิดีโอแอนิเมชันด้านเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย $\bar{x} = 4.45$, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $S.D.=0.26$ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Khetwit and Ongardwanich [11] ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมจากเนื้อหาในเรื่องดังกล่าวประยุกต์กับการใช้

แผนการจัดการเรียนรู้ในเรื่องที่มาและความสำคัญของวรรณคดี, ลักษณะคำประพันธ์, บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก และคุณค่าวรรณคดี ที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดและนำเนื้อหาดังกล่าวมาใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้นจากหาวิจัยข้างต้นมีความสอดคล้องในด้านกระบวนการของเนื้อหาที่เป็นวรรณคดีเหมือนกัน ผู้วิจัยนำเนื้อหาเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทกมาใช้ในการผลิตวิดีโอแอนิเมชันให้เกิดความน่าสนใจในการเรียนรู้ และมีความเหมาะสมกับการใช้เป็นสื่อเสริมนอกห้องเรียนเพื่อใช้ทำความเข้าใจในเนื้อหาที่เพิ่มมากขึ้นและสอดคล้องกับรายวิชาภาษาไทยที่มีการเรียนการสอนในปัจจุบันที่เพิ่มมากขึ้น ดังนั้นผลการวิจัยในการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาด้วยวิดีโอแอนิเมชันควรมีการพิจารณารูปแบบในการนำเสนอเนื้อหาให้มีความน่าสนใจและตรงกับกลุ่มศึกษารวมถึงพิจารณาการนำเสนอบทกลอนให้มีความน่าสนใจซึ่งเสียงบรรยายต้องมีความสอดคล้องและเป็นโทนเดียวกับเนื้อหาให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องได้อย่างเหมาะสมจะทำให้เกิดความน่าสนใจได้

4.2.2 ผลการประเมินคุณภาพของวิดีโอแอนิเมชันด้านการผลิตสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย $\bar{x} = 4.54$, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $S.D.=0.54$) สอดคล้องกับงานวิจัยของ ไอรดา และคณะ [12] ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน จากงานวิจัยดังกล่าวมีการใช้สมุดภาพการ์ตูนสร้างความสนุกสนาน โดยรูปภาพนั้นสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง อ่านแล้วเข้าใจง่ายซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการอ่าน และช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และเก็บรายละเอียดของเนื้อเรื่องได้อย่างแม่นยำและการใช้ภาพการ์ตูนที่ไม่ซับซ้อน น่าสนใจ จากผลของงานวิจัยดังกล่าวทำงานของผู้วิจัยมีการออกแบบใช้ภาพการ์ตูนในวิดีโอแอนิเมชันนั้นสามารถสร้างความน่าสนใจและทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ง่ายเพราะจากการสื่อสารจากรูปภาพทำให้เกิดจินตนาการและการเกิดการจำเรื่องราวจากรูปภาพ ตัวอักษรกราฟิกได้เป็นอย่างดีหากพิจารณาจากผลการศึกษาของผู้ศึกษาในด้านการผลิตวิดีโอแอนิเมชันโดยใช้

โปรแกรมสำเร็จรูป (Animaker) ในการผลิตกราฟิกออกแบบตัวละคร ฉาก ฯลฯ ซึ่งมีข้อจำกัดในการขยับกราฟิกให้มีความน่าสนใจดังนั้นจะต้องคำนึงการเคลื่อนไหวของการ์ตูนกราฟิกให้มีความน่าสนใจในแต่ละตอนและปรับรูปแบบให้สอดคล้องกับช่วงอายุของกลุ่มศึกษาในเนื้อหาวิชาอื่น ๆ ได้

4.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มศึกษาในภาพรวมพบว่ามีความพึงพอใจหลังการรับชมสื่อวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทกในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย $\bar{x} = 3.57$, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $S.D.=0.18$) จากผลการวิจัยข้างต้นพบว่าการใช้วิดีโอแอนิเมชันที่ทำการออกแบบตัวการ์ตูนกราฟิกให้สอดคล้องกับเนื้อหาและทำการสื่อสารผ่านรูปภาพตัวละครทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาเพิ่มขึ้นจากเดิมซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จักรพันธ์ [13] ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาวิดีโอแอนิเมชันสองมิติเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกายพบว่าผลการใช้วิดีโอแอนิเมชันสองมิติเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย จะเป็นการศึกษาความพึงพอใจและการรับรู้ประโยชน์วิดีโอแอนิเมชันสองมิติเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกายของกลุ่มศึกษาจำนวน 428 คน พบว่ามีความเหมาะสมในการลำดับเรื่องราว ความเหมาะสมของเนื้อหาและการนำเสนอในรูปแบบวิดีโอแอนิเมชันสองมิติ วิดีโอแอนิเมชันนี้มีความเหมาะสมในการสร้างความเข้าใจในเนื้อหาได้มาก มีการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้จากวิดีโอแอนิเมชันได้มาก และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จากการสื่อสารเนื้อหาของสื่อ ดังนั้นจากผลการวิจัยดังกล่าวทำให้ผลของผู้วิจัยเป็นไปในทิศทางเดียวกันในด้านการนำเนื้อหาออกแบบวิดีโอแอนิเมชันสร้างความเข้าใจจากการออกแบบกราฟิก การสื่อสารผ่านตัวละครในลักษณะของการ์ตูนสื่อความหมายและเกิดความเข้าใจและสนุกสนานและใช้เป็นสื่อเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาในระยะเวลาอันสั้น จากผลการวิจัยของผู้วิจัยทำให้เห็นว่าวิดีโอแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นสามารถช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนวรรณคดีไทยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและมีทัศนคติที่ดีขึ้นในการเรียนวรรณคดีแบบเดิมและยังสามารถทบทวนนอกเวลาเรียนช่วยให้คุณสามารถอธิบายได้ง่ายขึ้นทั้งนี้การผลิตวิดีโอแอนิเมชันให้มีความน่าสนใจนั้นต้องพิจารณาช่วงอายุของกลุ่มศึกษา รวมถึงเนื้อหาที่ใช้ในการเล่า

เรื่องราวของรายวิชาจะต้องเรียบเรียงให้มีความน่าสนใจและดึงดูดให้ผู้เรียนนั้นรับชมอย่างต่อเนื่อง

เอกสารอ้างอิง

- [1] ศูนย์พัฒนาหลักสูตร กระทรวงศึกษาธิการ, *การสอนภาษาไทย*, กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ, 2532.
- [2] ประสิทธิ์ชัย สำเภาทอง, “ชุดการสอนภาษาและวัฒนธรรมไทย เรื่องนำเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์ สำหรับผู้เรียนชาวต่างประเทศ,” *วารสารสมาคมครูภาษาฝรั่งเศสแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์*, ปีที่ 36, ฉบับที่ 125, หน้า 57–62, มกราคม-มิถุนายน 2556.
- [3] นฤมล เพ็ชรรัก และ ชิดชไม วิสตุกุล, “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทกโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2,” *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, ปีที่ 8, ฉบับที่ 1, หน้า 1-10, มกราคม-เมษายน 2565.
- [4] กุสุมา รักขมณี, *การวิจัยวรรณคดี*, กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.
- [5] จิตราภรณ์ ช่งกริส และนพดล พรหมณี, “การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเรื่องเครื่องดนตรีไทย,” *วารสารวิชาการศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, ปีที่ 10, ฉบับที่ 2, หน้า 75–86, กรกฎาคม – ธันวาคม 2561.
- [6] วิศิษฐ์ ศุภางค์รัตน์, “ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อบรรเทาภาวะวิตกกังวลในผู้ป่วยเด็กโรคมะเร็งที่ถูกเจาะเลือดในขณะเข้ารับ การรักษาในโรงพยาบาล,” *วิทยานิพนธ์ ศษ.ด. (ไม่สังกัดการศึกษา)*, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ, 2561.
- [7] สุรินทร์ ฉ่ำมาก, “การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง ทาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5,” *วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (เทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา)*, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ปทุมธานี, 2561.
- [8] บุญชม ศรีสะอาด, *การวิจัยเบื้องต้น*, พิมพ์ครั้งที่ 7, กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น, 2545.
- [9] สุรพงษ์ คงสัตย์ และธีรชาติ ธรรมสงค์. “การหาความเที่ยงตรงของแบบสอบแบบถาม (IOC),”

[ออนไลน์].<https://www.mcu.ac.th/article/detail/14329> (เข้าถึงเมื่อ 3 มิถุนายน 2568).

- [10] ธวัชชัย สหพงษ์, “ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน,” *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, ปีที่ 7 ฉบับที่ 2, หน้า 7-14, กรกฎาคม - ธันวาคม 2563.
- [11] P. Khetwit and N. Ongrardwanich, " The Development of Achievement in Thai Literature 'Rammakian Narai Prab Nonthok' of Matthayomsuksa 2 Students by Using Active Learning with Board Games," *Journal of Modern Learning Development*, vol. 8, no. 10, pp. 202–218, 2023.
- [12] ไอรดา ภูเทศ, ชลธิชา หอมพุ่ม และ สมพร ร่วมสุข, “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน,” *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, ปีที่ 20, ฉบับที่ 1, หน้า 611–626, มกราคม – มิถุนายน 2565.
- [13] จักรพันธ์ เรืองนภาพจร, “การพัฒนาวิดีโอแอนิเมชันสองมิติ เพื่อส่งเสริมการออกกกำลังกาย”, *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, ปีที่ 12, ฉบับที่ 1, หน้า 36-48, มกราคม – มิถุนายน 2567.