

การพัฒนาสื่อวิดีโอเพื่อการเรียนรู้ผ่านยูทูปเรื่องประชากรกับ  
การเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราช  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3  
Development of Video Media for Learning through YouTube  
on Population with Politics and Government of Nakhon Si  
Thammarat Province for Secondary School 3

ภูมิพัฒน์ พลหาญ<sup>1</sup>, สุนิษา คิดใจเดียว<sup>2</sup>, ไสกี แก้วชะภา<sup>3</sup> และ อวยพร ชูแก้ว<sup>4</sup>  
Phumphat Phonhan<sup>1</sup>, Sunisa Kidjaideaw<sup>2</sup>, Sopee Kaewchada<sup>3</sup>  
and Auyporn Chookaew<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

<sup>1,2,3</sup>Information technology, Faculty of Science and Technology

<sup>4</sup>สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

<sup>4</sup>Computer science, Faculty of Science and Technology

<sup>4</sup>มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

<sup>4</sup>Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อวิดีโอเพื่อการเรียนรู้ผ่านยูทูปเรื่องประชากรกับการเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราช และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อวิดีโอ เป็นการวิจัยเชิงพัฒนาและการวิจัยเชิงปริมาณผสมกันที่ใช้สื่อวิดีโอเพื่อการเรียนรู้ผ่านยูทูปเรื่องประชากรกับการเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราช และแบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 12 อำเภอเมืองนครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้สื่อ

วิดีโอเพื่อการเรียนรู้ผ่านยูทูปเรื่องประชากรกับการเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราช แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ การตั้งถิ่นฐาน และบุคคลสำคัญของจังหวัดนครศรีธรรมราช มีผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชันและผู้เชี่ยวชาญทางด้านประชากรกับการเมืองการปกครอง อยู่ในระดับมาก ( $\mu=4.15$ ,  $\sigma=0.64$ ) และ 2) ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อวิดีโอ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.38$ , S.D.=0.56)

**คำสำคัญ:** สื่อการเรียนรู้, ประชากร, การเมือง, การปกครองนครศรีธรรมราช

### Abstract

The purposes of the research were 1) to development of video media for learning through YouTube on population with politics and government of Nakhon Si Thammarat province, and 2) to study video media users' satisfaction. It is a combination of development research and quantitative research that uses learning media to engage the population with politics and the government of Nakhon Si Thammarat province and a questionnaire to collect data with a sample of secondary school 3, students under the secondary education service area 12, Mueang Nakhon Si Thammarat District, Nakhon Si Thammarat Province. The statistics used in the data analysis were percentage, mean, and standard deviation. The results showed that: 1) have development of video media for learning through YouTube on population with politics and government of Nakhon Si Thammarat province divided into two parts: settlements and important people of Nakhon Si Thammarat Province. There are quality assessment results by animation experts and experts about the population with politics and government at a high level ( $\mu= 4.15$ ,  $\sigma=0.64$ ), and 2) video media user satisfaction was at a high level ( $\bar{x}= 4.38$ , S.D.=0.56).

**Keywords:** learning media, population, politics, governance of Nakhon Si Thammarat

## บทนำ

ความรู้ทางการเมืองการปกครองตั้งแต่อดีตกาลจนถึงปัจจุบัน แต่ละสมัยก็มีวิธีการให้ความรู้แก่ชาวไทยในลักษณะที่ต่างกัน และชาวไทยส่วนใหญ่ก็ปฏิบัติตามในฐานะพลเมืองดี ประเทศไทยได้ประสบความสำเร็จในการให้ความรู้แก่ประชาชนเพื่อให้เป็นพลเมืองดีมาเป็นเวลานาน โดยอาศัยพระภิกษุในพระพุทธศาสนาเป็นผู้ดำเนินการ ซึ่งเป็นโชคดีของประเทศที่ประชาชนส่วนใหญ่เป็นผู้นับถือพุทธศาสนา จึงเป็นผลให้การดำเนินการดังกล่าวดำเนินไปอย่างราบรื่น ปราศจากการต่อต้านที่รุนแรง และเป็นผลหยั่งรากลึกลงในจิตใจของประชาชนชาวไทยให้มีความศรัทธาในพระศาสนา รักดีต่อชาติ และพระมหากษัตริย์ จนปัจจุบันประชาชนชาวไทยมีความรู้สึกซาบซึ้งในพระมหากรุณาธิคุณของพระมหากษัตริย์ที่ทรงกอบกู้บ้านเมืองให้รอดพ้นจากความหายนะทางการเมืองและการเมืองมาตลอดมา การให้การศึกษากับความรู้ทางการเมืองและหน้าที่พลเมืองของไทยตามแนวดังกล่าวจึงฝังรากลึกในจิตใจของชาวไทย (ประสิทธิ์ ตูลยาทร, 2540) และเพื่อเป็นการส่งเสริมให้เกิดความตระหนักรู้บ้านเกิดอย่างยั่งยืน การให้ความรู้เกี่ยวกับประชากรกับการเมืองการปกครองในแต่ละสมัยของจังหวัดนครศรีธรรมราชไม่ให้สูญหายไปตามกาลเวลาให้อยู่ในรูปแบบที่น่าสนใจมากกว่าการเปิดอ่านจากเอกสาร หรือตำรา ด้วยในยุคดิจิทัลมีผลกระทบต่อความใส่ใจในศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนไทยเริ่มเปลี่ยนไปและจางหายไป ในทางกลับกันกระแสการสร้างสรรคดีจิทัลมีการบริโภคมากขึ้น เนื่องจากมีความคิดสร้างสรรค์ไม่จำกัด เช่น ดิจิทัลอาร์ต แอนิเมชัน และเกม ซึ่งส่วนใหญ่ผลิตและนำเข้าจากประเทศอื่น จึงมีเด็กรุ่นใหม่เกือบได้รับอิทธิพลจากญี่ปุ่นและตะวันตก (Godlewski, G., 2008) การสร้างสื่อให้อยู่ในรูปแบบแอนิเมชัน ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการแรงจูงใจในการเรียนรู้ ด้วยการใช้องค์ประกอบหรือรูปทรงต่างๆ ที่ถ่ายทอดความคิดหรือจินตนาการแล้วสร้างภาพเคลื่อนไหว ทำให้ตัวละครมีชีวิตชีวา จนเกิดเรื่องราวที่กระตุ้นความสนใจของผู้ใช้ (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, 2552) การเล่าเรื่องด้วยภาพแอนิเมชันจึงเพิ่มความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งไม่ใช่แค่เพียงการถ่ายทอดด้วยเสียงทางเดียว การเพิ่มการรับรู้ด้วยภาพเคลื่อนไหวที่เต็มเต็มให้การเล่าเรื่องสมบูรณ์ขึ้น นอกจากนี้ การสร้างสื่อแอนิเมชันต้องคำนึงถึงกระบวนการออกแบบตัวละคร ซึ่งจำเป็น

ต้องเข้าใจในแนวคิดและขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ จึงจะทำให้การตูนแอนิเมชันประสบความสำเร็จ (Iuri Lioi, B. S., 2009) ฉะนั้นการออกแบบสื่อแอนิเมชันจึงจำเป็นต้องใช้กระบวนการพัฒนาขั้นตอนการผลิตที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยการออกแบบแบบมีส่วนร่วมที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (Stakeholders) มีส่วนร่วมในขั้นตอนการออกแบบอย่างจริงจัง (เนติรัฐ วีระนาคินทร์, 2560) ประเด็นสำคัญในการออกแบบเพื่อชักจูงคนรุ่นใหม่ให้สนใจศิลปะและวัฒนธรรมไทย โดยการออกแบบร่วมสมัยของตัวละครแอนิเมชันไซไฟ (Worasamutprakarn, G., 2021) ซึ่งกำลังได้รับความนิยม

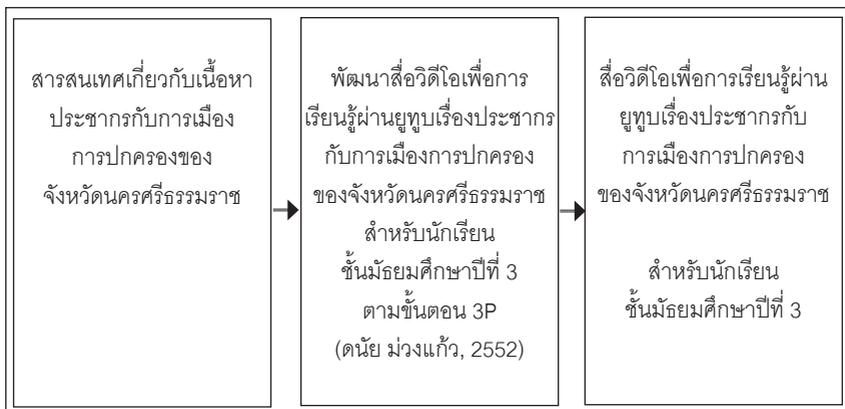
ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการพัฒนาสื่อวิดีโอเพื่อการเรียนรู้ผ่านยูทูปเรื่องประชากรกับการเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราช สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในแต่ละยุคสมัย โดยมีเนื้อหาเป็นการแนะนำความเป็นมาของประชากร อุปนิสัย และบุคคลสำคัญของจังหวัด ให้นักเรียนที่ศึกษาได้เข้าใจถึงเรื่องความเป็นมามากขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อวิดีโอเพื่อการเรียนรู้ผ่านยูทูปเรื่องประชากรกับการเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราช
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อวิดีโอ

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยในการพัฒนาสื่อวิดีโอเพื่อการเรียนรู้ผ่านยูทูปเรื่องประชากรกับการเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราช สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนที่สังกัดเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 12 อำเภอเมืองนครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 8 โรงเรียน รวมจำนวนทั้งหมด 2,124 คน ข้อมูล ณ ปี พ.ศ. 2562 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 12, 2562) กลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยคำนวณกลุ่มตัวอย่างตามสูตรการคำนวณของทาโร ยามาเน่ (Yamane, T., 1973) จากการคำนวณได้กลุ่มตัวอย่างของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 337 คน และคิดเป็นสัดส่วนตามโรงเรียน ดังตารางที่ 1

### ตารางที่ 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คัดสรรส่วนตามโรงเรียน

โรงเรียน	ประชากร	กลุ่มตัวอย่าง
เบญจมาชูทิศ	480	76
กัลยาณีศรีธรรมราช	593	94
ปากพูน	42	7
เมืองนครศรีธรรมราช	311	49
โยธินบำรุง	442	70
ตรีนิมิตวิทยา	35	5
ท่านครูบาณวโรภาสอุทิศ	125	20
วิทยาศาสตร์จุฬารามรราชวิทยาลัย นครศรีธรรมราช	96	15
<b>รวม</b>	<b>2,124</b>	<b>337</b>

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ กำหนดค่าน้ำหนักตามวิธีของลิเคิร์ท (Best, J. W., 1977) ที่ผ่านการหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชันและผู้เชี่ยวชาญทางด้านประชากรกับการเมืองการปกครอง จำนวน 3 ท่าน มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของทั้งสองฉบับอยู่ที่ .966 และ 1.00 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีการของครอนบาค ทั้งฉบับอยู่ที่ .862 ทำการวิเคราะห์โดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยขั้นตอนในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. พัฒนาสื่อวิดีโอเพื่อการเรียนรู้ผ่านยูทูปเรื่องประชากรกับการเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราช ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ตามขั้นตอน 3P (दन्यमंगकै, 2552) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 1.1 ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ เป็นการสร้างเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชัน ดังนี้

1.1.1 เขียนเรื่อง (story) ผู้วิจัยได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมา และการเมืองการปกครองของนครศรีธรรมราชจากเอกสาร บทความวิจัย และอินเทอร์เน็ต เพื่อช่วยในการสร้างแอนิเมชันให้มีข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์มากที่สุด โดยดำเนินการเขียนบทแอนิเมชัน และการสร้างผังแสดงขั้นตอน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 การตั้งถิ่นฐาน และตอนที่ 2 บุคคลสำคัญของนครศรีธรรมราช

1.1.2 ออกแบบภาพ (visual design) หลังจากที่ได้แบ่งบทการเขียนสื่อวิดีโอเพื่อการเรียนรู้ผ่านยูทูปเรื่องประชากรกับการเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราช ผู้วิจัยได้ออกแบบตัวละครหลักเป็นนักเรียน และจะมีคุณครูและลุงหนวดทำหน้าที่เป็นตัวดำเนินเรื่องที่จะปรากฏอยู่ในการดำเนินเรื่องแต่ละตอน การออกแบบตัวการ์ตูนจะใช้วิธีการย่อส่วนจากสัดส่วนของมนุษย์ โดยใช้พื้นหลังเป็นสถานที่ต่าง ๆ เพื่อช่วยให้องค์ประกอบดูน่าสนใจ

1.1.3 ทำบทภาพ (storyboard) ผู้วิจัยได้นำบทที่เขียนขึ้นมาออกแบบบทภาพ หรือที่นิยมเรียกว่า “ฉาก” โดยที่แต่ละฉากจะร่างภาพลายเส้นสำหรับแสดงกรอบแนวคิดในการดำเนินเรื่อง กำหนดลำดับการปรากฏ ข้อความ เสียงประกอบ พร้อมคำบรรยายที่จะปรากฏในฉาก ดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ ๓.5 ถึงอุทยานแห่งชาติเขาหลวง

## ภาพที่ 2 ตัวอย่างฉากคุณครูพูดคุยกับนักเรียน

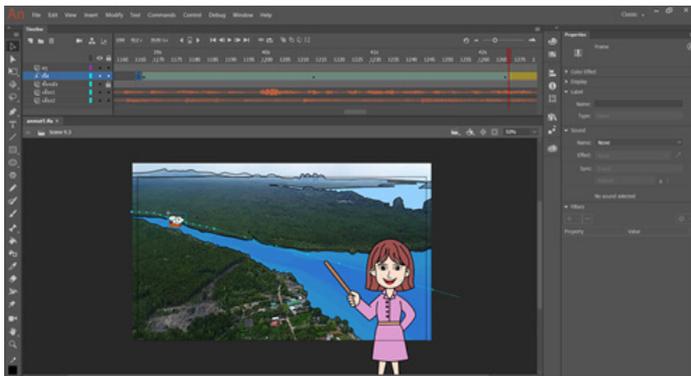
1.1.4 ร่างช่วงภาพ (animatic) เมื่อออกแบบฉากเสร็จแล้วจะนำฉากทั้งหมดมาจัดเรียง และใส่เสียงพากย์ของตัวการ์ตูนทั้งหมดของเรื่องเพื่อกำหนดเวลาและการเคลื่อนไหวแต่ละฉากที่จะเกิดขึ้น รวมถึงกำหนดการเคลื่อนไหวและอารมณ์ของตัวการ์ตูนคร่าวๆ

1.2 ขั้นตอนการทำ ผู้วิจัยจะจัดทำภาพตัวการ์ตูนต่างๆ ให้มีความสมบูรณ์และสวยงาม ดังนี้

1.2.1 วางผัง (layout) ผู้วิจัยได้กำหนดมุมภาพ ตำแหน่งของตัวการ์ตูน กำหนดหลักการเคลื่อนไหว และการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวการ์ตูนในแต่ละฉากอย่างละเอียด ตลอดจนการเตรียมและทดสอบเสียง

1.2.2 ทำให้เคลื่อนไหว (animate) ผู้วิจัยได้สร้างให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามที่ไดวางผังไว้โดยใช้วิธีการเปลี่ยนแปลงแบบเคลื่อนไหว (motion tween) และการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง (shape tween) พร้อมทั้งลงสีภาพให้สวยงามและแสดง

อารมณ์ ยกตัวอย่างเช่น ลงน้ำหนักตามหลักการของแสงอาทิตย์ ลงน้ำหนักให้แสงของเงาจากพื้นหลังเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น ดังแสดงในภาพที่ 3



ภาพที่ 3 การสร้างภาพการ์ตูนทำให้เคลื่อนไหว

1.2.3 ฉากหลัง (background) ผู้วิจัยได้สร้างฉากหลังปรับเปลี่ยนไปตามเหตุการณ์ต่างๆ ในเนื้อหา เพื่อช่วยให้องค์ประกอบอื่นมีความน่าสนใจและน่าติดตาม

1.3 ขั้นตอนหลังการทำ เป็นการนำองค์ประกอบต่างๆ มาจัดทำการ์ตูนแอนิเมชัน ดังนี้

1.3.1 การประกอบภาพรวม (compositing) ผู้วิจัยนำตัวละคร และฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน พร้อมทั้งปรับสีและทิศทางแสงเงาให้กลมกลืนกัน

1.3.2 ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects) ผู้วิจัยได้ใช้ดนตรีบรรเลงประกอบในการบรรยาย ซึ่งช่วยให้ผู้ชมสนใจและเพลิดเพลินมากยิ่งขึ้น

1.3.2 การทดสอบ เป็นขั้นตอนหลังการผลิตที่ต้องตรวจสอบข้อบกพร่องข้อผิดพลาด และทำการแก้ไขและปรับปรุงให้งานออกมาสมบูรณ์ก่อนจะนำไปสู่ขั้นตอนถัดไป

2. การประเมินคุณภาพ ได้ดำเนินการทดสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้อยู่โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชัน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์ในนครศรีธรรมราช จำนวน 3 ท่าน และศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เข้าชมสื่อ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนที่สังกัดเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 12 อำเภอเมืองนครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวนโรงเรียนทั้งหมด 8 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 337 คน วิเคราะห์ผลด้วยการคำนวณค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## ผลการศึกษา

1. ผลการพัฒนาสื่อวิดีโอเพื่อการเรียนรู้ผ่านยูทูปเรื่องประชากรกับการเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราช

1.1 แบ่งเนื้อเรื่องออกเป็น 2 ตอน คือ 1) ตอนที่ 1 การตั้งถิ่นฐานประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับสมัยก่อนประวัติศาสตร์ในนครศรีธรรมราช โบราณคดี สมัยก่อนประวัติศาสตร์ การตั้งถิ่นฐานและชุมชนโบราณ ร่องรอยชุมชนโบราณตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 12 และการตั้งถิ่นฐานของชุมชนโบราณของจังหวัดนครศรีธรรมราช และ 2) ตอนที่ 2 บุคคลสำคัญของจังหวัดนครศรีธรรมราช ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับพระเจ้าศรีธรรมไตรราช พระเจ้าจันทราภานุ เจ้าพระยานคร (พัฒน์) เจ้าพระยานคร (น้อย) และพระเจ้าขัติยราชนิคมสมมติมหาสุวรัย (หนู ณ นคร) ซึ่งในปัจจุบันนี้เทคโนโลยีสามารถเข้าถึงได้ง่าย จึงเผยแพร่บนยูทูป <https://www.youtube.com/watch?v=50eZCkZKhw> โดยมีตัวอย่างดังภาพที่ 4



ตอนที่ 2 บุคคลสำคัญของจังหวัดนครศรีธรรมราช

ภาพที่ 4 สื่อวิดีโอเพื่อการเรียนรู้ผ่านยูทูปเรื่องประชากรกับการเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราช

1.2 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชัน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์ในครุศรีธรรมราช จำนวน 3 ท่าน โดยเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในศาสตร์ และมีตำแหน่งทางวิชาการในระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป หรือสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาเอก โดยมีผลการประเมินคุณภาพ ดังตารางที่ 2

ประเด็นพิจารณา	$\mu$	$\sigma$	แปลผล
<b>1. ด้านเนื้อหาของแอนิเมชัน</b>	4.21	0.63	มาก
1.1 เนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
1.2 การจัดเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
1.3 การแบ่งหมวดหมู่เนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
1.4 ปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
1.5 เนื้อหาที่มีความทันสมัย	3.67	0.58	มาก
1.6 ภาษาที่ใช้ในมีความเหมาะสม	4.00	0.58	มาก
1.7 เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.33	0	มาก
1.8 ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	4.33	0.58	มาก
<b>2. ด้านภาพและเสียง</b>	4.05	0.70	มาก
2.1 ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง	4.33	0.58	มาก
2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	3.67	0.58	มาก
2.3 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษรและสีตัวอักษร	4.33	0.58	มาก
2.4 ความเหมาะสมขององค์ประกอบในแอนิเมชัน	4.33	0.58	มาก
2.5 ความเหมาะสมของเสียงประกอบ	4.00	1.00	มาก
2.6 การออกแบบกราฟิกหน้าจอดีความสวยงาม	3.67	0.58	มาก
2.7 ภาพประกอบสื่อความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	4.00	1.00	มาก

ประเด็นพิจารณา	$\mu$	$\sigma$	แปลผล
<b>3. ด้านเทคนิคและคุณภาพแอนิเมชัน</b>	4.20	0.58	มาก
3.1 ความยาวของแอนิเมชันมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
3.2 แอนิเมชันมีความน่าสนใจและดึงดูดต่อการเรียนรู้	3.67	0.58	มาก
3.3 ความกลมกลืนในภาพรวมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
3.4 เทคนิควิธีการนำเสนอที่น่าสนใจช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.33	0.58	มาก
3.5 คุณภาพของแอนิเมชันจากการใช้งานผ่านสื่อออนไลน์	4.33	0.58	มาก
<b>โดยรวม</b>	<b>4.15</b>	<b>0.64</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 2 พบว่าผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญโดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน 1) ด้านเนื้อหาของแอนิเมชันอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.21 พบว่าในด้านเนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ การจัดเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม การแบ่งหมวดหมู่เนื้อหาที่มีความเหมาะสม ปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และความสมบูรณ์ของเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 รองลงมาคือด้านภาษาที่ใช้ในมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 และเนื้อหามีความทันสมัยอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 ตามลำดับ 2) ในด้านภาพและเสียงอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.05 พบว่าในด้านความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษรและสีตัวอักษร ความเหมาะสมขององค์ประกอบในแอนิเมชันอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 รองลงมาความเหมาะสมของเสียงประกอบ และภาพประกอบสื่อความหมายได้ตรงกับเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 และความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษรอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 ตามลำดับ และ 3) ในด้านเทคนิคและคุณภาพแอนิเมชันอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.20 พบว่าในด้านความยาวของแอนิเมชันมีความเหมาะสม ความกลมกลืนในภาพรวมมีความเหมาะสม เทคนิควิธี

การนำเสนอที่น่าสนใจช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย และคุณภาพของแอนิเมชันจากการใช้งานผ่านสื่อออนไลน์อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 และรองลงมาในด้านแอนิเมชันมีความน่าสนใจและดึงดูดต่อการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 ตามลำดับ

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อวิดีโอเพื่อการเรียนรู้ผ่านยูทูป เรื่องประชากรกับการเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราช จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในอำเภอเมืองนครศรีธรรมราช สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาระดับมัธยมศึกษา เขต 12 อำเภอเมืองนครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 337 คน สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามมาได้ 237 คน คิดเป็นร้อยละ 70.33 ซึ่งเป็นอัตราการตอบกลับที่ยอมรับได้ทางสถิติ (นิศาชล รัตนมณี และประสพชัย พสุนนท์, 2019) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อวิดีโอ

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. เนื้อหาเข้าใจง่ายและน่าสนใจ	4.71	0.52	มากที่สุด
2. เนื้อหามีความถูกต้อง	4.24	0.54	มาก
3. การออกแบบฉากมีความน่าสนใจ	4.25	0.52	มาก
4. การออกแบบตัวละครมีความน่าสนใจ	4.33	0.60	มาก
5. เสียงพากย์ของตัวละครมีความชัดเจน	4.31	0.61	มาก
6. เสียงดนตรีประกอบมีความเหมาะสม	4.26	0.58	มาก
7. วิธีการถ่ายทอดเนื้อหาที่น่าสนใจ	4.38	0.54	มาก
8. เวลาของสื่อเหมาะสมกับปริมาณเนื้อหา	4.38	0.54	มาก
9. ผู้ชมจะได้รับประโยชน์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.42	0.55	มาก
10. ความน่าสนใจของการ์ตูนแอนิเมชันโดยภาพรวม	4.51	0.55	มากที่สุด
<b>โดยรวม</b>	<b>4.38</b>	<b>0.56</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 3 พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อวีดิโอเพื่อการเรียนรู้ผ่านยูทูปเรื่องประชากรกับการเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราชของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็นพบว่าเนื้อหาเข้าใจง่ายและน่าสนใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 รองลงมาคือความน่าสนใจของการ์ตูนแอนิเมชันโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และผู้ชมจะได้รับประโยชน์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 ตามลำดับ

### สรุปผลและอภิปรายผล

จากการวิจัย 1) ได้ความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาของจังหวัดนครศรีธรรมราชในช่วงสมัยก่อนประวัติศาสตร์ รวมไปถึงบุคคลสำคัญของจังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อวีดิโอเพื่อการเรียนรู้ผ่านยูทูปเรื่องประชากรกับการเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยแบ่งเนื้อเรื่องออกเป็น 2 ตอน คือ การตั้งถิ่นฐาน และบุคคลสำคัญของจังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งสื่อการเรียนรู้ผ่านการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชัน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราชอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 ในประเด็นของความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา รวมถึงรูปภาพประกอบมีความเหมาะสมสวยงาม สอดคล้องกับงานวิจัยของกิตติศักดิ์ ทองเทพ และวรุฒน์ พลอยสวยงาม (2560) เรื่องการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รณรงค์การแก้ปัญหายาเสพติด สำหรับผู้เข้ารับการบำบัดยาเสพติด อำเภออ่าวลึก จังหวัดกระบี่ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีคุณภาพเพียงพอที่จะสามารถนำไปใช้ในการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2) ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อวีดิโอ จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในอำเภอเมืองนครศรีธรรมราช สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาชั้นมัธยมศึกษา เขต 12 อำเภอเมืองนครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราชอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 เนื่องจากในปัจจุบันการนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจมากกว่าการอ่านจากหนังสือที่มีรูปภาพประกอบ และเวลาของสื่อเหมาะสมกับความสนใจในการรับชม สอดคล้องกับงานวิจัยของศรีสุภักดิ์ เสมอวงษ์ และธนฤดี

โพธิ์ซี (2557) เรื่องการออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอด ประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ดังนั้นจึงสามารถ นำไปประยุกต์ใช้งานจริงได้อย่างมีคุณภาพ อีกทั้งสามารถใช้เผยแพร่สื่อวิดีโอเพื่อการ เรียนรู้ผ่านยูทูปเรื่องประชากรกับการเมืองการปกครองของจังหวัดนครศรีธรรมราชผ่าน ช่องทางยูทูป เพื่อให้เป็นที่รู้จักเพิ่มมากขึ้นในอนาคตซึ่งสอดคล้องกับพรชัย พงศ์พิพัฒน์ ภัคดี และธงชัย ศรีวรรณนะ (2564) เกี่ยวกับการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วม ในการรับชมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิดีโอเกมของผู้ชมภายในเว็บไซต์ยูทูป ผลการวิจัยพบ ว่าปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ (เพศ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพ) ที่ต่างกัน ส่งผล ต่อความต้องการมีส่วนร่วมในการรับชมไม่ต่างกัน ผู้รับชมให้ความสำคัญกับเนื้อหา วิดีโอที่สามารถตอบสนองความต้องการตนเองทางด้านความบันเทิง หรือการศึกษาหา ข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งยูทูปมีช่องทางในการรับชมที่หลากหลาย สะดวกรวดเร็ว สามารถเข้า ถึงได้ทุกที่ ทำให้สามารถเลือกรับชมวิดีโอตามความชอบได้ง่าย การใช้สื่อยังมีความ จำเป็นต่อการเรียนรู้และเป็นที่ต้องการไม่ว่าจะศึกษาอยู่ในระดับใดแล้วก็ตามแต่มี ประโยชน์ดังเช่นงานวิจัยของสิริภัทร จันทะมงคล และจตุรณ ฉิมพาลี (2563) ได้วิจัย เรื่องการศึกษาความต้องการสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ไฮดรอลิกส์ และนิวแมติกส์ ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ซึ่งนักศึกษา มีความต้องการสื่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของปรัช พร ศิริเขตร ปิยะวรรณ ศรีสุวัชร์ กวรรณ โหม่งพุ่ม และสุชาติ พหลภาคย์ (2564) การ ใช้การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กที่มีภาวะออทิซึมสเปกตรัม ในห้องเรียนรวม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อที่เป็นลักษณะภาพเคลื่อนไหวมีผลกระทบต่อเด็ก ดังนั้นการพัฒนาสื่อในรูปแบบนี้ยังได้รับความนิยมแต่จะต้องพัฒนาให้ตรงกับ กลุ่มเป้าหมาย และในอนาคตสามารถก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวางถ้ามีการเพิ่ม เติมสื่อต่างๆ ลงไปในห้องสมุดอัจฉริยะของมหาวิทยาลัย ด้วยการให้ห้องสมุดใช้ระบบ เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาประยุกต์ใช้ให้มากที่สุด เพื่อการพัฒนาห้องสมุด มหาวิทยาลัยสู่ห้องสมุดอัจฉริยะ (วิเชียร มั่นแหล่ และฉพล พรหมสาขา ณ สกลนคร, 2563) รวมถึงขยายผลไปยังโรงเรียนต่างๆ

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 สื่อที่พัฒนามีความเหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หากนำไปใช้กับกลุ่มอื่นควรปรับให้มีความเหมาะสมสำหรับช่วงวัยนั้นๆ

1.2 ในอนาคตควรศึกษาถึงความคงทนของการใช้สื่อกับกาลสมัยเพื่อให้สื่อมีความน่าสนใจและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ เพราะความนิยมย่อมเปลี่ยนไปตามกาลเวลา

### 2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรพัฒนาสื่อเพิ่มเติมให้มีเนื้อหาที่ครอบคลุมที่กว้างขึ้น เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ประเพณีและวัฒนธรรมต่างๆ ที่ครอบคลุมสาระของจังหวัดนครศรีธรรมราช

2.2 ควรรวบรวมสื่อให้มีความหลากหลายโดยจัดเป็นประเภทกลุ่มเนื้อหาเดียวกัน สำหรับการเรียนรู้ในรูปแบบแอปพลิเคชันบนระบบ IOS และ Android

## เอกสารอ้างอิง

กิตติศักดิ์ ทองเทพ และวรุฒน์ พลอยสวยงาม. (2560). การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รณรงค์การแก้ปัญหายาเสพติด สำหรับผู้เข้ารับการบำบัดยาเสพติด อำเภออ่าวลึก จังหวัดกระบี่. ใน*การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 14*. (หน้า 1245-1253). นครปฐม: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตกำแพงแสน ดนัย ม่วงแก้ว. (2552). *Flash Cartoon Animation*. กรุงเทพฯ: ไรต์ซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์, บจก.

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). *เทคโนโลยีมีมันดีมีเดีย*. กรุงเทพฯ: ไทยเจริญการพิมพ์. นิศาสล รัตนมณี และประสพชัย พสุนนท์. (2562). อัตราการตอบกลับของแบบสอบถาม ในงานวิจัยเชิงปริมาณ. *Journal of Humanities and Social Sciences Thonburi University, Bangkok, Thailand*, 13(3), 181-188.

- เนติรัฐ วีระนาคินทร์. (2560). การพัฒนาวีดิทัศน์เพื่อการศึกษาโดยใช้การออกแบบแบบมีส่วนร่วม เรื่องการเลี้ยงกระบือตามหลักเกษตรทฤษฎีใหม่สำหรับเกษตรกรผู้เลี้ยงกระบือในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 32(3), 30-38.
- ประสิทธิ์ ตูลยาทร. (2540). *ความรู้ความเข้าใจทางการเมืองการปกครองของนักศึกษาในสถาบันราชภัฏ*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร
- ปรัชพร ศิริเขตร์ปิยะวรรณ ศรีสุรักษ์กรวรรณ โหม่งพุดม และสุชาติ พลภาคย์. (2564). การใช้การตุณภาพเคลื่อนไหวเพื่อปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กที่มีภาวะออทิซึมสเปกตรัมในห้องเรียนรวม. *วารสารมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 38(3), 158-180.
- พรชัย พงศ์พิพัฒน์ภักดี และธงชัย ศรีวรรณะ. (2564). การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในการรับชมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิถีโอแกมของผู้ชมภายในเว็บไซต์ยูทูบ. *วารสารสมาคมนักวิจัย*, 26(3), 339-353.
- วิเชียร มั่นແທ້ และธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร. (2563). การพัฒนาห้องสมุดมหาวิทยาลัยผู้สูงอายุอัจฉริยะ. *วารสารนาคบุตรปริทรรศน์*, 12(1), 212-219.
- ศรีสุภักดิ์ เสมอวงษ์ และธนกฤต โพธิ์ซี. (2557). การออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี. *วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 9(2), 1-7.
- สิรภัทร จันทะมงคล และจตุรณ ฉิมพาลี. (2563). การศึกษาความต้องการสื่อการเรียนรู้อินเทอร์เน็ตและนิเวศดิจิทัล ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ. *วารสารนาคบุตรปริทรรศน์*, 12(3), 10-22.
- Best, J. W. (1977). *Research in Education*, 3rd ed., Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Godlewski, G. (2008). Animation and anthropology: next generation. *Local: cultural animation /community arts*, 4-13.

- Iuri Lioi, B. S. (2009). *Framework for Development of Schemata in Character Design for Computer Animation*.
- Worasamutprakarn, E. (2021). The Design and Development of Thai Cultural Inspiration to Animation Character. In *International Conference on Digital Arts, Media and Technology and ECTI Northern Section Conference on Electrical, Electronics, Computer and Telecommunication Engineering*. 49-52. doi:10.1109/ectidamtncon51128.202
- Yamane, T. (1967). *Statistics: An introductory analysis*. New York Harper and Row CO, 2(29), 13-25.