

## นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชน กรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

The multimedia innovation to promote appreciation of local art and culture among youth, A case study of the local art and culture center

ศิวะรัฐ คำนุ<sup>1</sup>, วิสูตร โพธิ์เงิน<sup>1</sup>,  
ทิพนันตร์ แยมมณีชัย<sup>1</sup> และพิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ<sup>1</sup>  
<sup>1</sup>มหาวิทยาลัยศิลปากร  
Siwarath Khumnu<sup>1</sup>, Wisud Po Negrn<sup>1</sup>,  
Tippanatr Yammaneechai<sup>1</sup> and Pisit Tangpondprasert<sup>1</sup>  
<sup>1</sup>Silpakorn University

### ประวัติย่อ

1. นายศิวะรัฐ คำนุ (Corresponding author) นักวิชาการช่างศิลป์ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี e-mail: khumnu\_2499@hotmail.com ความเชี่ยวชาญ ออกแบบกราฟิกดิจิทัล งานศิลป์ และประวัติศาสตร์ศิลป์

2. อาจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน อาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร e-mail: wisudpo@gmail.com ความเชี่ยวชาญ การจัดการเรียนรู้ทางด้านทัศนศิลป์ทุกระดับศึกษา ศิลปศึกษา การออกแบบสื่อภาพประกอบสำหรับเด็ก การจัดการความรู้ การบริหารจัดการสถานศึกษา

3. อาจารย์ทิพนันตร์ แยมมณีชัย อาจารย์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร e-mail : tippanet.yae@hotmail.com ความเชี่ยวชาญ ศิลปะไทย ศิลปะสื่อประสม

4. อาจารย์ ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ อาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร e-mail : bangkokgraphic.com@gmail.com ความเชี่ยวชาญ การออกแบบเรขศิลป์ประเภทภาพเคลื่อนไหว การออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดลอมอัตลักษณ์

Revised: April 18, 2024; Revised: May 23, 2024; Accepted: May 26, 2024

## บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย และ 2) ศึกษาผลการใช้ของสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ประกอบด้วย 2.1) เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น 2.2) เพื่อศึกษาการเห็นคุณค่าของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น 2.3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (R&D) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมินคุณภาพความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.86 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.22 2) ผลการวัดความรู้ความเข้าใจ พบว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลังเรียนอยู่ในระดับดี 3) การเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 และ 4) ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.84 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.27

**คำสำคัญ :** นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย, การเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น, หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

## Abstract

The objectives of this research are 1) to create multimedia innovations and 2) to study the results of using multimedia information on local arts and culture Consisting of 2.1) to study visitors' knowledge and understanding of local arts and culture information 2.2) to study visitors' appreciation of local arts and culture information 2.3) to study satisfaction with multimedia innovations This research is a research and development (R&D) study, with the sample group being 30 Mathayom 3 students at Kanchanaburi Rajabhat University Demonstration School, Semester 2, Academic Year 2023 Statistics used in data analysis include percentage, mean, and standard deviation. The results of the research found that 1) The results of the assessment of the quality, suitability and feasibility of multimedia innovations were at the highest level. The mean is 4.86, the standard deviation is 0.22. 2) Cognitive measurement results It was found that students' knowledge and understanding after studying was at a good level. 3) Appreciation of local arts and culture. The overall picture is at the highest level. The mean value was 4.61, the standard deviation was 0.63, and 4) the results of the study of satisfaction with multimedia innovation were found to be at the highest level. The mean is 4.84, the standard deviation is 0.27.

**Keywords:** Multimedia Innovation, Appreciation of Local Arts and Culture, Local Arts and Culture Center

## บทนำ

รากฐานแห่งศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น คือ ร่องรอยภูมิปัญญาอันแสดงถึงพัฒนาการมนุษย์ ซึ่งอาจกำหนดโดยขอบเขตเชิงพื้นที่หรือวัฒนธรรม ที่สืบทอดต่อยอดกันมาจนกลายมาเป็นแบบที่ยึดถือกันมาจนถึงปัจจุบัน สิ่งเหล่านั้นจะเรียงร้อยเชื่อมโยงความเป็นตัวตนของคนในพื้นที่กับอิทธิพลจากศูนย์กลางอำนาจภายใต้บริบทของความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคน การเมือง การปกครอง ประเพณีวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ ซึ่งในปัจจุบันมีการศึกษาที่เน้นองค์ความรู้เชิงศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มากขึ้น ที่เป็นการแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นองค์ความรู้ที่หลอมรวมระบบความคิด ความเชื่อ ภูมิปัญญาและการถ่ายทอดเรื่องราวสำคัญต่าง ๆ อันเป็นหลักฐานที่แสดงถึงความเป็นมา และพัฒนาการของคนในท้องถิ่นด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จึงเป็นเรื่องที่การศึกษาควรให้ความสำคัญในการศึกษารวบรวม เพื่อให้ผู้สืบทอดได้เข้าใจรากเหง้า และวิถีของบรรพบุรุษหรือท้องถิ่นของตนเอง การศึกษาค้นคว้ารวบรวมจึงมีความจำเป็นต้องมีความเข้าใจพื้นฐานด้านปรัชญาพอควร ในขณะที่รัฐบาลต้องการจัดมาตรฐานพื้นฐานการศึกษาของคนไทยทุกคน ให้ได้รับการพัฒนาตนเองทางการศึกษาให้มีความเจริญงอกงามให้ครอบคลุมทุกเพศทุกวัย เพื่อเป็นต้นทุนทางปัญญาที่สำคัญในการพัฒนาทักษะ คุณลักษณะ และสมรรถนะในการประกอบสัมมาชีพ และการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข อันจะนำไปสู่เสถียรภาพและความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติที่ต้องพัฒนาให้เจริญก้าวหน้าทัดเทียมนานาประเทศในเวทีโลกท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) จังหวัดกาญจนบุรี ถือเป็นพื้นที่หนึ่งที่มีความสำคัญในการศึกษา ค้นคว้า รวบรวมศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น อันเป็นเอกลักษณ์ที่มีมาอย่างยาวนาน เพราะจังหวัดกาญจนบุรีมีร่องรอยอารยธรรมและพัฒนาการของมนุษย์ตั้งแต่มยุคนก่อนประวัติศาสตร์ อันเป็นยุคที่มนุษย์เริ่มรู้จักการใช้เครื่องมือและการตั้งถิ่นฐานเรื่อยมาจนถึงสมัยประวัติศาสตร์ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ปรากฏหลักฐานทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมากมาย รวมถึงแหล่งและวัตถุทางด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดกาญจนบุรีเป็นจำนวนมาก (มณฑล คงแถวทอง, 2543)

เทคโนโลยี AR (Augmented Reality) เป็นเทคโนโลยีใหม่ ที่ผสมผสานเอาโลกแห่งความเป็นจริง (Real) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual) โดยผ่านอุปกรณ์ทางด้านฮาร์ดแวร์รวมกับการใช้ซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ทำให้สามารถมองเห็นภาพที่มีลักษณะเป็นวัตถุ (Object) แสดงผลในจอภาพกลายเป็นวัตถุ 3 มิติ ลอยอยู่เหนือพื้นผิวจริง มีการแสดงผลที่แสดงวัตถุมีการเคลื่อนไหว ดูมีมิติมีความตื่นตันทื่นใจ โดยสามารถนำรูปแบบใหม่ของการนำเสนอสินค้าลอยออกมาจอกอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการนำเสนอรูปแบบใหม่ในโลกสังคมออนไลน์หรือการตลาดออนไลน์อีกทางหนึ่ง ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงโฉมหน้าสื่อยุคใหม่ หากเปรียบสื่อต่าง ๆ เสมือน “กล่อง” แล้ว AR คือการนำเสนอออกมาสู่โลกใหม่ภายนอกกล่องที่สร้างความตื่นตันทื่นใจในรูปแบบ Interactive Media โดยที่ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารในปัจจุบัน ส่งผลต่อการเรียนรู้ของเยาวชนรุ่นใหม่ เป็นอย่างยิ่ง สถาบันการศึกษาทั่วโลกหันมานิยมใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้นจนอาจเรียกว่าเป็นการปฏิวัติอุดมศึกษา เช่น สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI-Computer Assisted Instruction), บทเรียนออนไลน์ (E-Learning), การเรียนการสอนบนเว็บ (Web-Based Learning), การเรียนออนไลน์ (On-line Learning), การเรียนผ่านวิดีโอออนไลน์, E-Book (Electronic Book) ฯลฯ ซึ่งการเรียนรู้ผ่านสื่อใหม่นี้ทำให้เยาวชนเข้าถึงเนื้อหาความรู้ได้ง่ายขึ้นและเร็วกว่าเดิม ผู้เรียนยุคใหม่จึงค่อนข้างสนใจการเรียนรู้ ผ่านสื่อใหม่มากกว่าสื่อแบบเดิมที่เป็นตำราหรือหนังสือ (Selwyn. 2007), (Devitt PG, Plamer E. 1999)

หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีถือว่าเป็นสถานที่หนึ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เป็นสถานที่รวบรวม สงวนรักษา ศึกษา ค้นคว้า วิจัย และจัดแสดงวัตถุทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นหลักฐานที่มีความสำคัญต่อการศึกษาที่เกี่ยวกับภูมิปัญญา และวิถีชีวิตในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ เหตุการณ์สำคัญทางสงคราม และวัตถุที่ใช้ในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงสภาพการดำเนินชีวิตในแต่ละท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี รวมทั้งมีวัตถุทางวัฒนธรรมหลายอย่างที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์ในปัจจุบัน อาทิเช่น ขวานหิน โรงศพไม้โบราณ หม้อสามขา เป็นต้น

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาและสร้างสื่อมัลติมีเดียโดยใช้รูปแบบเสมือนจริง เทคโนโลยี AR (Augmented Reality) เพื่อการเรียนรู้เป็นการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวและข้อมูลองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี โดยเฉพาะภายในห้องประวัติศาสตร์ ให้มีความน่าสนใจ เพื่อเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ให้ทันต่อเทคโนโลยีที่นับวันกลายมาเป็นปัจจัยสำคัญในชีวิตของคนไทยและคนทั่วโลก อีกทั้งยังเป็นแรงจูงใจเพื่อสร้างจิตสำนึกที่ดีและการเป็นเจ้าของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเอง จนเกิดเป็นองค์รวมในการสืบทอด เรียนรู้ รักษา และภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นต่อไป

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
2. เพื่อศึกษาผลการใช้ของสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
  - 2.1 เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
  - 2.2 เพื่อศึกษาการเห็นคุณค่าของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
  - 2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

#### สมมติฐาน

1. สื่อมัลติมีเดียร่วมกับข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มีลักษณะแบบ 3 มิติ
2. สมมติฐานของผลการใช้สื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มีผลดังนี้
  - 2.1 ความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีอยู่ในระดับดี
  - 2.2 การเห็นคุณค่าของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีอยู่ในระดับดี
  - 2.3 ความพึงพอใจของผู้เข้าชมที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี อยู่ในระดับดี

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

2. ได้สื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มีลักษณะแบบ 3 มิติ

3. ได้ทราบผลความรู้ความเข้าใจ การเห็นคุณค่าความพึงพอใจของผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

4. นำสารสนเทศหรือผลของการวิจัยไปเป็นแนวทางในการวิจัยในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

5. นำสารสนเทศหรือผลของการวิจัยไปเป็นแนวทางเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น รวมทั้งการพัฒนาและส่งเสริมการใช้บริการเข้าชมหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

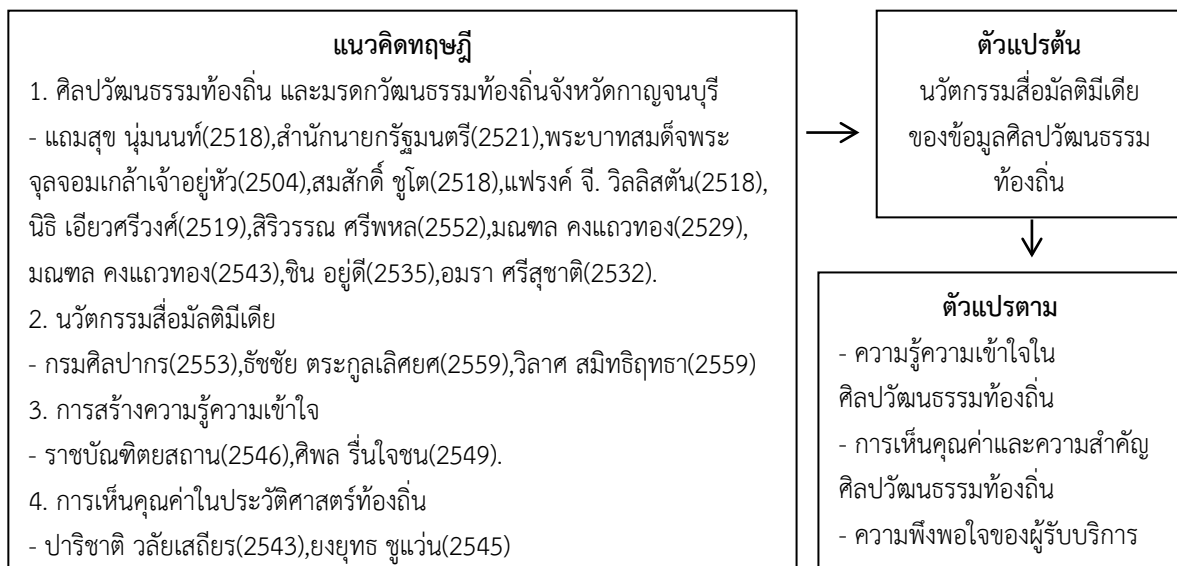
6. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ได้แนวสื่อมัลติมีเดียในการจัดการเรียนรู้ และการเรียนการสอนเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3

### ทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี จากหนังสือ ตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อนำมาเป็นกรอบในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ 1. ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี แคมสุข นุ่มนนท์(2518), สำนักนายกรัฐมนตรี(2521), พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว(2504), สมศักดิ์ ชูโต(2518), แฟรงค์ จี. วิลลิสตัน(2518), นิธิ เอียวศรีวงศ์(2519), มณฑล คงแถวทอง(2543), ชิน อยู่ดี(2535), อมรา ศรีสุชาติ(2532) 2. นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย กรมศิลปากร(2553), ธัชชัย ตระกูลเลิศยศ(2559), วิลาศ สมมติฤทธิธา(2559) 3. การสร้างความรู้ความเข้าใจ ราชบัณฑิตยสถาน(2546), ศิพล รื่นใจชน(2549) 4. การเห็นคุณค่าในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ปาริชาติ วลัยเสถียร(2543), ยงยุทธ ชูแว่น(2545)

### กรอบความคิด

จากการศึกษาข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี จากหนังสือ ตำรา เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยกำหนดกรอบในแนวคิดในการดำเนินการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบความคิดในการวิจัย

## วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เริ่มจากเชิงคุณภาพโดยศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้รูปแบบเบื้องต้นในการสร้างแบบสัมภาษณ์ เพื่อใช้เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ส่วนเชิงปริมาณเป็นการวิเคราะห์ผลที่ได้จากการประเมินผลการศึกษาผลการใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น กับกลุ่มตัวอย่างด้วยค่าสถิติ โดยดำเนินการวิจัยการสร้างสื่อมัลติมีเดียศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดกาญจนบุรี ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

**ตอนที่ 1** การสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น การศึกษาข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ผู้ทรงคุณวุฒิด้านประวัติศาสตร์ และผู้ทรงคุณวุฒิด้านนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 6 ท่าน ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่

1.1.1 นักโบราณคดี นักวิชาการ อาจารย์ผู้สอนประวัติศาสตร์ หรือที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่มีประสบการณ์การทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี 3 ท่าน

1.1.2 ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย ที่มีประสบการณ์การทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี 3 ท่าน

### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อทำการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และแบบสอบถามความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจเอกสารและการสัมภาษณ์โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analyses) และสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย ทำให้ได้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และพิจารณาความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

**ตอนที่ 2** การศึกษาผลการใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ที่เข้าใช้บริการหรือเข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ในช่วงเดือนพฤศจิกายน - ธันวาคม 2566 ของภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน 2) กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample group) คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต

มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ที่คุณสมบัตคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 30 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.2.1 แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชม/ผู้รับบริการที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

1.2.2 แบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

1.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลของความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชม/ผู้รับบริการข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยใช้ค่าร้อยละ

2. การวิเคราะห์ข้อมูลของการเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้เข้าชม/ผู้รับบริการ โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

4. ข้อเสนอแนะอื่นๆ เกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น วิเคราะห์โดยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา

### ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถสรุปผลวิจัยได้เป็น 2 ตอน ดังนี้

**ตอนที่ 1 ผลการสร้างสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ประกอบไปด้วย**

**ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์พิจารณาความเหมาะสม ความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น**

ความคิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย	ระดับความคิดเห็น		
	$\bar{x}$	S.D	ระดับความคิดเห็น
1. ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย			
1.1 โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจนครอบคลุม	4.69	0.48	มากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำเสนอ	4.92	0.27	มากที่สุด
1.3 ความยากง่ายเหมาะสมต่อผู้เรียน	4.84	0.37	มากที่สุด
1.4 เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
1.5 เนื้อหาสามารถสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล	4.92	0.27	มากที่สุด
1.6 ควบคุมลำดับการเรียนรู้	4.92	0.27	มากที่สุด
1.7 ความยาวของการนำเสนอแต่ละหน่วย/ตอนเหมาะสม	4.61	0.50	มากที่สุด
1.8 มีการวัดความรู้ความเข้าใจเหมาะสม	4.84	0.37	มากที่สุด

1.9 เทคนิควิธีการที่ใช้ในสื่อมีความเหมาะสม	4.92	0.27	มากที่สุด
1.10 เนื้อหาสาระในสื่อทำให้สามารถสืบทอดและวางแผนศิลปวัฒนธรรม	4.92	0.27	มากที่สุด
<b>ความคิดเห็นในภาพรวม</b>	<b>4.86</b>	<b>0.22</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์พิจารณาความเหมาะสม ความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.86$ ) (S.D. = 0.22) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดอย่างละ 10 ข้อเท่า ๆ กัน ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อผู้เรียน ( $\bar{x} = 5.00$ ) (S.D. = 0.00)

**ตอนที่ 2 ผลการศึกษานวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุประสงค์แสดงภายในห้องประวัติศาสตร์หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ประกอบไปด้วย**

1. ด้านความรู้ความเข้าใจข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุประสงค์แสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี พบว่า มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์อยู่ในระดับดี เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2.1

**ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจ**

(N=30)

รายการ	คะแนน			ร้อยละ
	เต็ม	$\bar{x}$	S.D	
ผลคะแนนทดสอบความรู้	30	27.87	2.19	92.9

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี หลังได้รับชมนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าท้องถิ่นร่วมกับแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น พบว่า หลังจากได้ดำเนินการใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย มีคะแนนรวมอยู่ที่ 748.00 ค่าร้อยละอยู่ที่ 83.10 และค่าเฉลี่ยเท่ากับ 27.87 คิดเป็นร้อยละ 92.9 พบว่า นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลังเรียนอยู่ในระดับดี

2. ด้านการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ เป็นการส่งเสริม ด้านความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี อยู่ในระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2.2

**ตารางที่ 3 แสดงการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น**

การเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น	ระดับการเห็นคุณค่า		
	$\bar{x}$	S.D	แปลความหมาย
1. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนได้ ตระหนักถึงคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี	4.56	0.72	มากที่สุด
2. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ เป็นการส่งเสริม ด้านความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี	4.73	0.63	มากที่สุด

3. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าและซาบซึ้งในประเพณีและค่านิยม ที่ดีของจังหวัดกาญจนบุรี	4.53	0.73	มากที่สุด
4. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนมีข้อมูล และสามารถนำไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้	4.70	0.65	มากที่สุด
5. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนมีข้อมูล และสามารถนำความรู้ที่นักเรียนได้รับไปถ่ายทอดกับบุคคลอื่น ๆ ได้	4.70	0.65	มากที่สุด
6. นักเรียนรู้สึกหวงแหนวัตถุโบราณ ที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์	4.40	0.96	มาก
7. นักเรียนอยากจะทำยอด สร้างสรรค์ผลงานจากอัตลักษณ์ประเพณีวัฒนธรรมของจังหวัดกาญจนบุรี	4.60	0.77	มากที่สุด
8. นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ในชุมชนของนักเรียน	4.60	0.77	มากที่สุด
9. หากวันหนึ่งนักเรียนได้พบเจอวัตถุที่มีลักษณะคล้าย ๆ วัตถุจัดแสดงซึ่งเป็นวัตถุยุคต่าง ๆ ที่ได้ชมจากสื่อมัลติมีเดีย นักเรียนจะไม่ทำลาย และเก็บรักษาไว้เพื่อนำส่งให้หน่วยงานที่รับผิดชอบ	4.70	0.65	มากที่สุด
10. นักเรียนอยากจะทำเผยแพร่ โบราณสถานโบราณวัตถุด้านประวัติศาสตร์ของจังหวัดกาญจนบุรีให้ผู้อื่นได้รับรู้	4.63	0.71	มากที่สุด
11. นักเรียนสามารถบอกความสำคัญของโบราณสถานโบราณวัตถุในจังหวัดกาญจนบุรีให้ผู้อื่นได้	4.60	0.81	มากที่สุด
<b>ความคิดเห็นในภาพรวม</b>	<b>4.61</b>	<b>0.63</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์การเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ที่มีความคิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น พบว่า มีความคิดเห็นในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.61$ ) (S.D. = 0.63) ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้เป็นการส่งเสริมด้านความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี ( $\bar{x} = 4.73$ ) (S.D. = 0.63) อยู่ในระดับมากที่สุด

3. ด้านความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือรู้จักวัฒนธรรมของและวิถีชีวิตคนในจังหวัดกาญจนบุรีมากขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2.2

#### ตารางที่ 4 แสดงผลความพึงพอใจมีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย

ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	S.D	แปลความหมาย
<b>ด้านเนื้อหา</b>			
1. เนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.86	0.43	มากที่สุด
2. มีความรู้ความเข้าใจในวิถีชีวิตของคนในจังหวัดกาญจนบุรีมากขึ้น	4.86	0.43	มากที่สุด
3. มีความตระหนักในการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี	4.83	0.46	มากที่สุด

4. รู้จักความเป็นมาของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีมากยิ่งขึ้น	4.83	0.46	มากที่สุด
5. รู้จักวัฒนธรรมของและวิถีชีวิตคนในจังหวัดกาญจนบุรีมากขึ้น	4.93	0.25	มากที่สุด
<b>ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย</b>			
6. ตัวหนังสืออ่านง่าย ชัดเจน ขนาด เหมาะสม	4.86	0.34	มากที่สุด
7. หน้าจอออกแบบสวยงาม เหมาะสม	4.86	0.34	มากที่สุด
8. สื่อใช้งานง่าย สามารถโต้ตอบมี ปฏิสัมพันธ์ได้ดี	4.80	0.48	มากที่สุด
9. กราฟิกสวยงาม สื่อความหมายได้ดี	4.83	0.37	มากที่สุด
10. เลือกเรียนในหน่วยต่าง ๆ ได้ตามที่ต้องการ	4.80	0.40	มากที่สุด
11. คุณภาพเสียงเหมาะสม	4.83	0.37	มากที่สุด
<b>ความคิดเห็นในภาพรวม</b>	<b>4.84</b>	<b>0.27</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี พบว่า ในภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.84$ ) (S.D. = 0.27) ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือรู้จักวัฒนธรรมของและวิถีชีวิตคนในจังหวัดกาญจนบุรีมากขึ้น ( $\bar{x} = 4.93$ ) (S.D. = 0.25) อยู่ในระดับมากที่สุด

### อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1. การสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีที่สร้างขึ้นได้ผ่านการประเมินความเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่านวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเป็นนวัตกรรมที่ดีสามารถตอบสนองความต้องการและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างสามารถเรียนรู้ข้อมูลประวัติศาสตร์และวัตถุจัดแสดงในส่วนต่าง ๆ จากโปรแกรมที่ได้จัดทำขึ้น โดยการวิจัยครั้งนี้ได้เลือกใช้โปรแกรม Spatial Metaverse ในการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ทันสมัยในปัจจุบัน ที่กลุ่มวัยรุ่นยุคใหม่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่เข้าถึงได้ง่าย ไม่มีค่าใช้จ่ายในการเข้าระบบและปลอดภัย สามารถเชื่อมต่อกับเทคโนโลยีหลายรูปแบบ เช่น โทรศัพท์มือถือ ไอแพด คอมพิวเตอร์ทั้งรูปแบบโน้ตบุ๊ก หรือเดสก์ท็อป เป็นต้น ผู้ใช้งานเข้าเยี่ยมชมสามารถพูดคุย วิดีโอคอล สนทนากันระหว่างกลุ่มได้ ตลอดจนสามารถสร้างตัวละครอย่างอิสระ ซึ่งตัวโปรแกรมจะมีตัวละครให้เลือกหลากหลายรูปแบบ และสามารถทักทายสมาชิกในกลุ่มด้วยท่าทางในรูปแบบอริยาบถต่าง ๆ ได้ เช่น โบกมือ ตื่น กัดเล็บ ส่งหัวใจ ท่าเต้น กระโดด เป็นต้น ในโปรแกรมมีไฟล์ข้อมูลทั้งที่เป็นไฟล์วิดีโอแนะนำหอวัฒนธรรมไฟล์รูปภาพและไฟล์เอกสารบ่งชี้ข้อมูลวัตถุในการเยี่ยมชม ในระหว่างเข้าเยี่ยมชมนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียหากผู้เยี่ยมชมสนใจและอยากศึกษาข้อมูลวัตถุจัดแสดงเพิ่มเติม สามารถคลิกด้านขวามือของวัตถุจัดแสดงหรือสแกนคิวอาร์โค้ด เพื่อศึกษาข้อมูลวัตถุจัดแสดงนั้นได้อย่างอิสระ และสามารถเซฟข้อมูลไว้ศึกษาต่อ หรือต่อยอดองค์ความรู้ภายหลังได้ ในระหว่างการเยี่ยมชมมีองค์ประกอบอื่น ๆ ที่สามารถเพิ่มแรงจูงใจในการเข้าเยี่ยมชมข้อมูลห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีได้ เช่น รูปแบบฉากจัดแสดงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ เสียงประกอบภายในโปรแกรม ซึ่งความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ โดยรวมพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องงานวิจัยของนิพนธ์ บริเวธานันท์, สัญชัย พัฒนสิทธิ์ และศศิฉาย ณะมัย (2562)

2. ผลการใช้ของสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี พบว่า

2.1) ด้านความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยรวมมีข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์สามารถใช้ได้ และได้ผ่านการทำแบบทดสอบจากกลุ่มตัวอย่าง เมื่อได้เข้าชมนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น และเยี่ยมชมสถานที่จริงของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ทำให้ได้รับทราบองค์ความรู้ต่าง ๆ เช่น ประวัติความเป็นมา แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวภายในหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี และองค์ความรู้เกี่ยวกับวัตถุจัดแสดง โดยผ่านนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งรูปลักษณ์แต่ละจุดประกอบไปด้วย ภาพ ตัวอักษร ประวัติความเป็นมา ขนาด และโครงสร้างของวัตถุภายในหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ซึ่งจัดแสดงได้เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้เพิ่มเติม สามารถนำความรู้ไปต่อยอดในการเรียนในชั้นเรียน และถ่ายทอดต่อชนรุ่นหลังได้ ตลอดจนนักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจเทคนิควิธีการในการเข้าเยี่ยมชม โดยผ่านนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียที่ทางผู้วิจัยจัดทำขึ้น ในการตั้งคำถามในการวัดความรู้ความเข้าใจเพื่อหาผลสัมฤทธิ์ในการเยี่ยมชมและศึกษาหาความรู้ของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งในการตอบแบบทดสอบของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลังเรียนอยู่ในระดับดี ไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของอมิณา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันทร์ฉลอง(2565) และสอดคล้องงานวิจัยของนิพนธ์ บริเวรานันท์, สัญชัย พัฒนสิทธิ์ และศศิฉาย ณะมัย(2562)

2.2) ด้านการเห็นคุณค่าของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า แบบประเมินโดยรวมมีข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์สามารถใช้ได้ และได้ผ่านการประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมพบว่าอยู่ในระดับดีมากที่สุด โดยพิจารณาจากระดับการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในการเข้าร่วมกิจกรรม เมื่อนักเรียนได้เข้าเยี่ยมชมนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียที่ทางผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ทำให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเกิดความรัก ความภาคภูมิใจ และหวงแหน พร้อมทั้งจะร่วมแรงร่วมใจสืบสานต่อไปในอนาคต ในระหว่างทำกิจกรรมทั้งเข้าชมนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียและเข้าชมสถานที่จริง ผู้วิจัย พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความสนุกสนาน สนใจกิจกรรมเป็นอย่างมาก นักเรียนแต่ละคนหยุดชมวัตถุแต่ละชิ้น และศึกษาด้วยความสนใจภายในกิจกรรมการเยี่ยมชมหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มีการสอดแทรกเนื้อหาและกิจกรรม เช่น นักเรียนได้เรียนรู้และสัมผัสวัตถุจัดแสดงจริง เมื่อมีความสนใจและอยากศึกษาความรู้เพิ่มเติมก็สามารถแสกนคิวอาร์โค้ด อยู่ตามจุดต่าง ๆ ภายในห้องประวัติศาสตร์ พร้อมทั้งเซฟเป็นไฟล์ข้อมูล นำไปศึกษาเพิ่มเติมภายหลังได้ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องงานวิจัยกชพรรณ สังข์สระสิทธิ์(2561)

2.3) ด้านความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญรวมมีข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์สามารถใช้ได้ และได้ผ่านการประเมินความพึงพอใจนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียจากกลุ่มตัวอย่าง ในการเยี่ยมชมห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ผ่านนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียที่ทางผู้วิจัยสร้างขึ้นหรือเยี่ยมชมสถานที่จริง นักเรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าเยี่ยมชมได้อย่างอิสระตามจุดต่าง ๆ ที่ได้จัดทำขึ้น หรือเข้าเยี่ยมชมตามยุคสมัย(timeline) ที่ทางผู้วิจัยกำหนดขึ้นอย่างถูกต้อง โดยเริ่มจากยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ไปจนถึงยุคสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ผลการวิจัย พบว่า ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่างๆ เช่น สื่อเข้าใจง่าย เทคโนโลยีทันสมัยปลอดภัยไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ ในการศึกษาเรียนรู้ เป็นต้น และไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องงานวิจัยของนิพนธ์ บริเวรานันท์, สัญชัย พัฒนสิทธิ์ และศศิฉาย ณะมัย(2562)

เนื่องจากผู้วิจัยได้สร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย โดยสร้างจากระบบ 2 ระบบดังนี้ 1) ระบบการเรียนรู้ผ่านพีพริธัมภ์เสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick Response Code (QR Code) และ 2) ระบบการเรียนรู้ผ่านพีพริธัมภ์เสมือนจริง VR (Virtual Reality) แสดงข้อมูลวัตถุโบราณ และวีดิทัศน์แนะนำหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี โดยใช้โปรแกรม Spatial Metaverse ในการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย โดยผู้วิจัยได้พิจารณาว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนมากใช้งานโทรศัพท์มือถือประเภทสมาร์ตโฟนเป็นหลัก และมีประโยชน์ในการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างสะดวกและรวดเร็วซึ่งสอดคล้องงานวิจัยของ Tsung-Yu Liu (2015)

ดังนั้นสามารถสรุปผลการวิจัยเรื่อง นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ได้ว่านวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียนี้มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด และสามารถนำนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียที่สร้างแล้วไปใช้ได้จริง

### ข้อเสนอแนะในการนำเสนอผลการวิจัยมาใช้

1. การเยี่ยมชมนิทรรศการในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียที่จัดทำขึ้น ควรเตรียมระบบสัญญาณเครือข่าย การสื่อสารหรือสัญญาณอินเทอร์เน็ต จุดกระจายสัญญาณให้พร้อมรองรับการใช้งานและครอบคลุมพื้นที่ให้ห้องจัดแสดง รวมเครื่องกระจายสัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สายให้มีประสิทธิภาพเพื่อความรวดเร็วในการศึกษา ข้อมูลวัตถุจัดแสดง

2. ก่อนเข้าชมนิทรรศการควรแจ้งให้ผู้เข้าชมหรือนักเรียนเตรียมเครื่องมือสื่อสารโทรศัพท์มือถือ สมาร์ตโฟนหรือไอแพดที่สามารถรองรับการใช้งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยได้

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียลักษณะอื่น ๆ เพื่อการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี อื่น ๆ ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมการเข้าใจและการเห็นคุณค่า

2. ควรมีการศึกษาวิจัยพัฒนานวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียที่เป็นการออกแบบการเรียนรู้ที่ใช้ได้ทั่วไปหรือระดับที่เป็นสากล (Universal Design for Learning) ผู้เข้ามาเยี่ยมชมหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

### เอกสารอ้างอิง

กขพรรณ สันข์สระสิทธิ์.(2561). *การเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียน*

*ราชประชานุเคราะห์ 45 จังหวัดกาญจนบุรี*. ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะ

*ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร, พระราชวังสนามจันทร์*

ชิน อยู่ดี.(2535). *สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในไทย*. พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร, กรุงเทพมหานคร.

แถมสุข นุ่มนนท์.(2518). “*ประวัติศาสตร์ในประวัติศาสตร์*”. ชาญวิทย์ เกษตรศิริ และสุชาติ สวัสดิ์ศรี.

บรรณธิการ, หน้า33-36. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เนศ.

ธัชชัย ตระกูลเลิศยศ.(2559, 6 กันยายน 2559). *Virtual Reality เทคโนโลยีความเป็นจริง*

*เสมือน*, Available: <http://www.scimath.org/article/item/4818-virtual-reality>.

นิพนธ์ บริเวธานันท์, สัญชัย พัฒนสิทธิ์ และศศิฉาย ธนะมัย.(2562). *การพัฒนาแบบเว็บไซต์*

*แอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้*

*เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา*.วารสารวิชาการ

*มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*, ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2562

- นิธิ เอียวศรีวงศ์.(2519). “สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาตำราจรรยาภาพกับอาร์โนลด์ ทอยน์บี”. ใน *ประวัติศาสตร์และนักประวัติศาสตร์ไทย*. ชาญวิทย์ เกษตรศิริและ สุชาติ สวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ. หน้า 208-244, กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เนศ.
- ปาริชาติ วลัยเสถียร.(2543). *ชุมชนและลักษณะของการเป็นชุมชน. เอกสารประกอบการประชุมประจำปีว่าด้วยเรื่องการประชุม ครั้งที่ 1 “ชุมชนไทยท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลง”*. ณ อาคารเฉลิมพระบารมี 50 ปี. กรุงเทพฯ, 30-31 พฤษภาคม 2543.
- แฟรงค์ จี. วิลลิสตัน.(2518). “ขอบเขตและความมุ่งหมายของประวัติศาสตร์.”ใน *ปรัชญาประวัติศาสตร์*. ชาญวิทย์ เกษตรศิริและ สุชาติ สวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ. หน้า 193-206, กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เนศ.
- มณฑล คงแถวทอง.(2543).*ประวัติศาสตร์กาญจนบุรี*. กาญจนบุรีการศึกษา, สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
- ยงยุทธ ชูแว่น.(2545). *ความสำคัญและขอบเขตของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในปัจจุบัน*. คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. ณ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 13-15 มิถุนายน 2545.
- ราชบัณฑิตยสถาน.(2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542*, กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์ พับลิเคชั่นส์.
- วิลาศ สมितिอุทธา.(2529). "Augmented Reality". สำนักนโยบายและวิชาการกระจายเสียงและโทรทัศน์. p. 5, ตุลาคม 2559.
- ศิพล รื่นใจชน.(2549). *ความรู้ ความเข้าใจในสิทธิของประชาชนเกี่ยวกับธุรกิจให้เช่าซื้อรถยนต์ และรถจักรยานยนต์ ศึกษากรณีประชาชน หมู่ 1 ตำบลท่ามะขาม อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี*. บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา สาขาวิชาการบริหารทั่วไป.
- สำนักนายกรัฐมนตรี, สำนัก. ก. *ประชุมคณาจารย์ภาคที่ 1*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2521.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.(2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579*, กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สมศักดิ์ ชูโต.(2521). “ปรัชญาประวัติศาสตร์.” ใน *ปรัชญาประวัติศาสตร์*. ชาญวิทย์ เกษตรศิริและ สุชาติสวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ, หน้า 3-30. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เนศ.
- อมรา ศรีสุชาติ.(2532).*ศิลปะก้ำกาญจนบุรี*. กรุงเทพมหานคร, โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อมีนา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันท์ฉลอง.(2565). *ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความเป็นกรดเบสทางเคมี ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต*. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์, (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 มกราคม-เมษายน 2565
- Selwyn. (2007). *The use of computer technology in university teaching and learning:a critical perspective*, J. Comp. Assist. Learn.
- Devitt PG, Plamer E. (1999). *Computer-aided learning: An overvalued Educationalresource*, Med. Educ.

Tsung-Yu Liu.(2015). *"QR Code and Augmented Reality-Supported Mobile English Learning System."* Department of Multimedia and Game Science, Lunghwa University of Science and Technology Department of Multimedia and Game Science, Lunghwa University of Science and Technology, 2015.