

การใช้สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษและ การตระหนักถึงความสำคัญของท้องถิ่น: กรณีศึกษาดำเนินงานท้องถิ่นจังหวัดลพบุรี*

Using Cartoon to Enhance English Language Competency and Awareness of Local Values: The case study of Lop Buri Local Legend

พิจิตรา เอี่ยมสมัย**

Pichitra Iamsamai

Received: April 18, 2024 Revised: July 30, 2024 Accepted: August 13, 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. สร้างสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรี 2. เปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรี และ 3. ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาเอกภาษาอังกฤษมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรีที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาท้องถิ่นศึกษา ภาคภาษาอังกฤษในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 34 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรี จำนวน 4 เรื่อง แบบทดสอบความรู้ความจำ จำนวน 40 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าดัชนีความสอดคล้อง ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานตามลำดับ

ผลการวิจัยพบว่า 1. สร้างสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษได้จำนวน 4 เรื่อง มีคุณภาพของการสร้างสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรีอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.73 2. ผลการเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรีมีระดับคะแนนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 และ 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อที่มีต่อสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรีอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ยที่ 4.56

คำสำคัญ: ความตระหนัก, ตำนานท้องถิ่น, ภาพการ์ตูน

* งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากสถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

** อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

Abstract

This research aims to: 1. create English language cartoon media based on the legends of Lop Buri, 2. compare English language proficiency and understanding before and after using the English language cartoon media based on the legends of Lop Buri, and 3. study user satisfaction with the English language cartoon media based on the legends of Lop Buri. The sample group consisted of 34 English major students at Thepsatri Rajabhat University enrolling in the Local Studies course in English for the first semester of the 2023 academic year. The research tools included four English cartoon stories based on the legends of Lop Buri, a 40-item knowledge test, and a 10-item satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis included the index of item-objective congruence (IOC), mean, and standard deviation.

The research results showed that: 1. Four English cartoon stories based on the legends of Lop Buri were created, with the media quality rated at the highest level, with an average score of 4.73. 2. A comparison of English knowledge and understanding before and after using the English cartoon media about the legends of Lop Buri showed a statistically significant increase in scores at the 0.05 level. And 3. User satisfaction with the English cartoon media based on the legends of Lop Buri was at the highest level, with an average score of 4.56.

Keywords: Cartoon, Local Legend, Awareness

บทนำ

เป็นที่ทราบกันดีว่าในยุคปัจจุบันนี้ภาษาอังกฤษถือว่าเป็นภาษาสากลที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการติดต่อสื่อสารแสวงหาความรู้ความเข้าใจระหว่างชนชาติได้ ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาความสามารถและยกระดับอาชีพของคนทำงานในยุคปัจจุบัน นอกจากนั้นภาษาอังกฤษยังเป็นสื่อกลางในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และยังสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนั้นยังสามารถทำให้เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง รวมทั้งสามารถเป็นสื่อกลางในการสร้างความรู้ความเข้าใจ และนำไปสู่ความตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลกอีกด้วย

ตำนานท้องถิ่นถือเป็นตัวอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม กล่าวคือ ในแต่ละท้องถิ่นจะมีตำนาน ความเชื่อที่สะท้อนเรื่องราวและความเชื่อของคนในชุมชนแตกต่างกันออกไป การบอกเล่าประวัติศาสตร์ ท้องถิ่นผ่านตำนานหรือนิทานพื้นบ้านเป็นสิ่งที่เราพบเห็นบ่อย ๆ ซึ่งมักมีการผูกโยงกับเรื่องของอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ หรือเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ การส่งผ่านข้อมูลโดยการเล่าเป็นตำนานจึงเป็นการผูกโยงให้เข้าถึงกลุ่มคนได้มากกว่า อาจกล่าวได้ว่าตำนานท้องถิ่นเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ชิ้นหนึ่งซึ่งสำคัญที่ไม่ควรละทิ้ง ส่งผลต่อการศึกษาพัฒนาการความเป็นมาของชุมชน ความเชื่อ ศาสนา วัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่น และทำให้เข้าใจท้องถิ่นและชุมชนเหล่านั้นได้มากขึ้นอย่างยิ่ง

สำหรับภาพการ์ตูน จัดเป็นสื่อที่ทรงพลัง ทั้งนี้เพราะการ์ตูนเป็นสื่อสวยงาม สะดุดตา และเข้าใจง่าย การ์ตูนเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและสามารถสร้างความเข้าใจได้อย่างไม่มีข้อจำกัด การนำภาพการ์ตูนมาเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในภาพเพื่อเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน จึงสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนได้เป็นอย่างดี (นฤชล สติรวัฒน์กุล, 2560, หน้า 13) ปัจจุบันการ์ตูนกลายเป็นนวัตกรรมสำหรับสร้างความเข้าใจเพื่ออธิบาย สรุปล และเป็นนวัตกรรมสำหรับเรื่องต่าง ๆ อีกมากมายที่ต้องการสื่อสารให้เกิดสิ่งที่ผู้เขียนการ์ตูนหรือผู้ต้องการใช้การ์ตูนนำมาเป็นสื่อใช้ให้เกิดประโยชน์ในวงการต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้เองการ์ตูนจึงเป็นนวัตกรรมยอดนิยมของมนุษย์มานานหลายศตวรรษ (ถวัลย์ มาศจรัส, 2551, หน้า 24 - 25) ดังนั้นการนำสื่อการ์ตูนมาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอข้อมูลเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ จึงเป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายและใช้เวลาอันสั้นโดยสามารถเข้าถึงข้อมูล ได้ง่ายขึ้น ด้วยเช่นกัน รวมถึงได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน กล่าวได้ว่า ในยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคสมัยแห่งดิจิทัล การนำสื่อภาพการ์ตูนและภาษาอังกฤษมาบูรณาการเข้าด้วยกันเพื่อสร้างองค์ความรู้ให้เหมาะกับยุคสมัยและง่ายต่อการนำเสนอในสังคมดิจิทัลจึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจ รวมทั้งสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจกับผู้ใช้สื่อได้เป็นอย่างดี

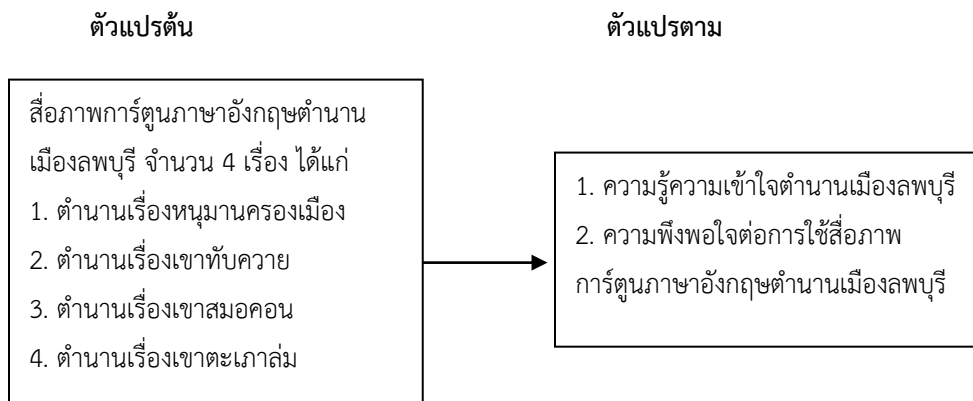
ผู้วิจัยเลือกกรณีศึกษาด้านเมืองลพบุรี อันเนื่องมาจากลพบุรีเป็นเมืองที่มีประวัติความเป็นมายาวนาน ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีประเด็นที่น่าสนใจทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมหลายประการ อีกทั้งลพบุรียังเป็นจุดหมายสำคัญของนักท่องเที่ยวที่สนใจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อันเนื่องมาจากจังหวัดลพบุรีมีสถานที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และความเชื่อทางศาสนาหลายแห่ง ทำให้เป็นที่สนใจของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติจำนวนมาก รวมถึงนักเรียน นักศึกษาที่ศึกษาในบริบทของท้องถิ่นจังหวัดลพบุรี อย่างไรก็ตามจากการทบทวนวรรณกรรมยังไม่พบว่า มีงานวิจัยชิ้นใดที่ศึกษาเกี่ยวกับสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับตำนานท้องถิ่นลพบุรี

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยในฐานะผู้สอนวิชาท้องถิ่นศึกษาภาคภาษาอังกฤษและไทยศึกษาภาคภาษาอังกฤษเล็งเห็นความสำคัญในการนำองค์ความรู้เดิมที่มีอยู่มาต่อยอดบูรณาการสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ในวงกว้าง ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนานักเรียน นักศึกษา ตลอดจนผู้สนใจทั่วไป ให้มีความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษและตำนานท้องถิ่นได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนั้นยังสามารถพัฒนาต่อยอดนำองค์ความรู้ไปใช้อีกได้ในหลายบริบท ผู้วิจัยมุ่งหวังที่จะสร้างองค์ความรู้ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับตำนานเมืองลพบุรีให้เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น อีกทั้งประเด็นสำคัญคือมุ่งหวังเพื่อให้ประชากรในท้องถิ่นซึ่งได้แก่นักศึกษาได้ตระหนักถึงความสำคัญและมีความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง และสามารถนำไปสู่การสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ หวงแหน ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนาท้องถิ่น และการนำไปสู่การประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในท้องถิ่นให้เป็นที่ยู้งักแพร่หลายทั้งคนไทยและต่างประเทศ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรี

กรอบแนวความคิด



ภาพ 1 กรอบแนวความคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงโดยเลือกนักศึกษาเอกภาษาอังกฤษมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาท้องถิ่นศึกษาภาคภาษาอังกฤษ จำนวน 34 คน ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2566

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลงานวิจัย เป็น 4 ส่วน ประกอบด้วย

2.1 สื่อกาพย์การตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรี โดยมีขั้นตอนการพัฒนา ดังนี้

2.1.1 ศึกษาค้นคว้า เอกสารตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตำนานท้องถิ่นจังหวัดลพบุรี จากการศึกษาพบว่า ตำนานท้องถิ่นของจังหวัดลพบุรีมีการจัดทำไว้หลายตำนาน ซึ่งผู้วิจัยคัดเลือกตำนานท้องถิ่น ประกอบด้วย ตำนานเมืองลพบุรี 4 เรื่อง ได้แก่ 1. เขาทับควาย 2. หนุมานครองเมือง 3. เขาสมอคอน และ 4. เขาตะเภาล่ม โดยศึกษาเนื้อหาจาก จุติรัช อนุกุล (2565, หน้า 40) และ ผาสุก อินทรารุช (ม.ป.ป., หน้า 1 - 28)

2.1.2 ศึกษาค้นคว้า เอกสารตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างการ์ตูนภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาออกแบบและสร้างสื่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการ์ตูนภาษาอังกฤษ

2.1.3 กำหนดเค้าโครงของเรื่องและภาพ

2.1.4 ออกแบบภาพการ์ตูนให้มีความยาวเหมาะสมกับเนื้อหาสาระของตำนานแต่ละเรื่อง

2.1.5 จัดทำภาพสื่อการ์ตูนโดยใช้โปรแกรม Illustrator ให้สวยงาม

2.1.6 ดำเนินการให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและสื่อกาพย์การตูนภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษและเจ้าของภาษา ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและนวัตกรรม รวมทั้งหมดจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งได้ค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 ระดับความเหมาะสมมากที่สุด

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องตำนานท้องถิ่นลพบุรี จำนวน 4 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 4 ชั่วโมง โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของการจัดแผนการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและนวัตกรรม รวมทั้งหมดจำนวน 5 ท่าน โดยได้ค่าความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.80 - 1.00 และนำแผนการเรียนรู้ที่ได้ปรับแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักศึกษาเอกภาษาอังกฤษที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน เพื่อหาข้อบกพร่องและนำมาปรับปรุงก่อนใช้จริง โดยได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.83

2.3 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อกาพย์การตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรี

ผู้วิจัยได้ออกแบบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ ความจำ และความเข้าใจ ให้ผู้ใช้สื่อสามารถเข้าใจเรื่องราวของตำนานเมืองลพบุรีผ่านสื่อกาพย์การตูนภาษาอังกฤษได้ สามารถลำดับเหตุการณ์และเชื่อมโยงตำนานเมืองลพบุรีกับสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดลพบุรีได้ ซึ่งแบบทดสอบความเข้าใจประกอบด้วย 3 ส่วน รวมทั้งหมดจำนวน 40 ข้อ 40 คะแนน ประกอบด้วย

2.3.1 แบบทดสอบวัดความรู้ความจำเนื้อเรื่องตำนานเมืองลพบุรี ประกอบด้วยคำถามภาษาอังกฤษถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องตำนานเมืองลพบุรีเป็นคำถามมีตัวเลือก 3 ตัวเลือก ตำนานละ 5 ข้อ รวมทั้งหมด 4 ตำนาน จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน

2.3.2 แบบทดสอบความเข้าใจเนื้อเรื่องตำนานเมืองลพบุรี ประกอบด้วยคำถามภาษาอังกฤษให้ผู้ใช้สื่อพิจารณาประโยคภาษาอังกฤษที่ปรากฏเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับตำนานเมืองลพบุรีเรื่องใด รวมทั้งหมด จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน

2.3.3 แบบทดสอบการเชื่อมโยงตำนานเมืองลพบุรีกับสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดลพบุรี ประกอบด้วยคำถามภาษาอังกฤษให้ผู้ใช้สื่อพิจารณาชื่อสถานที่ในจังหวัดลพบุรีที่มีความเชื่อมโยงโดยตรงหรือเกี่ยวข้องกับตำนานเมืองลพบุรีเรื่องใดรวมทั้งหมดจำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน

ทั้งนี้ผู้วิจัยนำแบบทดสอบที่ทำขึ้นมาให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษและเจ้าของภาษาเป็นผู้ประเมินคุณภาพของแบบทดสอบความสอดคล้องกับจุดประสงค์ (IOC) ได้ค่า IOC ระหว่าง 0.80 – 1.00 ทุกข้อ หลังจากนั้นนำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักศึกษาเอกภาษาอังกฤษที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.87 ค่าความยากง่าย 0.50 - 0.75 และค่าอำนาจจำแนก 0.50 - 1.00 จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

2.4 แบบวัดความพึงพอใจต่อสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรี ประกอบด้วยคำถามจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ เป็นการประเมินแบบมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของแบบวัดความพึงพอใจ ซึ่งประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและนวัตกรรม รวมทั้งหมด จำนวน 5 ท่าน โดยได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.83

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) นักศึกษาเอกภาษาอังกฤษที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เรื่องตำนานท้องถิ่น จังหวัดลพบุรี 3 ส่วน รวมจำนวนทั้งหมด 40 ข้อ ใช้เวลา 60 นาที

3.2 ดำเนินการวิจัยโดยใช้เวลาเรียนครั้งละ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 4 ครั้ง

3.3 หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) นักศึกษาเอกภาษาอังกฤษที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เรื่องตำนานท้องถิ่นจังหวัดลพบุรี จำนวนทั้งหมด 40 ข้อ ใช้เวลา 60 นาที

3.4 เมื่อทำแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จแล้ว ให้นักศึกษาเอกภาษาอังกฤษทำแบบวัดความพึงพอใจต่อสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรี จำนวน 10 ข้อ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

4.1 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบมาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.2 เปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจเรื่องตำนานท้องถิ่นลพบุรีก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบค่า T-test แบบ Dependent

4.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจโดยใช้ค่าเฉลี่ย 5 ระดับตามลิเคิร์ต (Likert Scale) การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยมีเกณฑ์แปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2557, หน้า 4)

คะแนนค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

คะแนนค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

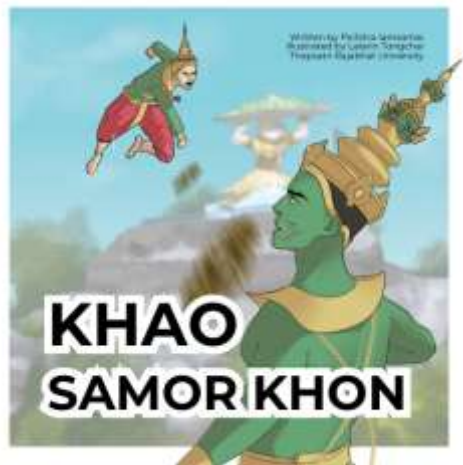
การวิจัยการเรื่องการใช้สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษและการตระหนักถึงความสำคัญของท้องถิ่น: กรณีศึกษาด้านท้องถิ่นจังหวัดลพบุรี ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

1. ผลการสร้างสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษด้านเมืองลพบุรี ปรากฏผลดังนี้

สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษด้านท้องถิ่นลพบุรี จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ 1. หนุมานครองเมือง 2. เขาสมอคอน 3. เขาทับควาย และ 4. เขาตะเภาล่ม โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษและเจ้าของภาษา ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและนวัตกรรม ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษ เพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งได้ค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 ระดับความเหมาะสมมากที่สุด



ภาพ 2 การ์ตูนเรื่องหนุมานครองเมือง



ภาพ 3 การ์ตูนเรื่องเขาสมอคอน



ภาพ 4 การ์ตูนเรื่องเขาทับควาย



ภาพ 5 การ์ตูนเรื่องเขาตะเกาล่อม



ภาพ 6 QR Code การ์ตูนตำนานท้องถิ่นลพบุรี รวม 4 เรื่อง

2. ผลการเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรีทั้ง 4 เรื่อง แสดงดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นลพบุรีเรื่องหนุมานครองเมือง

การทดสอบ	กลุ่มตัวอย่าง	$\bar{x}$	S.D.	t
ก่อนเรียน	34	3.11	0.71	-6.48
หลังเรียน	34	4.38	0.67	

จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้สื่อมีความรู้ความเข้าใจเรื่องหนุมานครองเมืองจากสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษ โดยจากการทดสอบความรู้ความเข้าใจ เรื่อง หนุมานครองเมือง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.38, S.D. = 0.67) ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่า ($\bar{x}$ = 3.11, S.D. = 0.71) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ตาราง 2 ผลการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นลพบุรี เรื่องเขาทับควาย

การทดสอบ	กลุ่มตัวอย่าง	$\bar{x}$	S.D.	t
ก่อนเรียน	34	2.35	0.23	-9.17
หลังเรียน	34	4.02	0.99	

จากตาราง 2 แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้สื่อมีความรู้ความเข้าใจเรื่องเขาทับควายจากสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษ โดยจากการทดสอบความรู้ความเข้าใจ เรื่อง เขาทับควาย คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.02, S.D. = 0.99) ซึ่งสูงกว่า ก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 2.35, S.D. = 0.23) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นลพบุรี เรื่องเขาสมอคอน

การทดสอบ	กลุ่มตัวอย่าง	$\bar{x}$	S.D.	t
ก่อนเรียน	34	2.63	0.23	-6.29
หลังเรียน	34	3.75	0.75	

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้สื่อมีความรู้ความเข้าใจเรื่องเขาสมอคอนจากสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษ โดยจากการทดสอบความรู้ความเข้าใจ เรื่อง เขาสมอคอน คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 3.75, S.D. = 0.75) ซึ่งสูงกว่า ก่อนเรียนที่มีค่า ($\bar{x}$ = 2.63, S.D. = 0.23) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นลพบุรี เรื่องเขาตะเกาหล่ม

การทดสอบ	กลุ่มตัวอย่าง	$\bar{x}$	S.D.	t
ก่อนเรียน	34	2.35	0.29	-6.85
หลังเรียน	34	3.70	0.81	

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้สื่อมีความรู้ความเข้าใจเรื่องเขาสมอคอนจากสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษ โดยจากการทดสอบความรู้ความเข้าใจ เรื่อง เขาตะเกาหล่ม คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 3.70, S.D. = 0.81) ซึ่งสูงกว่า ก่อนเรียนที่มีค่า ($\bar{x}$ = 2.35, S.D. = 0.29) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ตาราง 5 สรุปผลการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่น
ลพบุรี ทั้ง 4 เรื่อง

เรื่อง	คะแนน	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	$\bar{x}$	S.D.
หนุมานครองเมือง	5	3.11	4.38	0.71	0.67
เขาท้อควาย	5	2.35	4.02	0.23	0.99
เขาสมอคอน	5	2.63	3.75	0.23	0.75
เขาตะเกาล่ม	5	2.35	3.70	0.29	0.81
รวมเฉลี่ย	5	2.61	3.96	0.36	0.80

จากตาราง 5 แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้สื่อมีความรู้ความเข้าใจสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษ โดยมีการทดสอบ
ความรู้ความเข้าใจในภาพรวมทั้ง 4 เรื่อง หลังเรียนเป็นค่าเฉลี่ย 3.96 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่า 2.61 คิดเป็น
ค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 0.36$, S.D. = 0.80) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจจากการพิจารณาประโยคภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับตำนาน
เมืองลพบุรี

การทดสอบ	คะแนน	$\bar{x}$	S.D.	t
ก่อนเรียน	10	3.50	0.25	-11.48
หลังเรียน	10	7.64	4.35	

จากตาราง 6 แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้สื่อมีความเข้าใจเนื้อเรื่องตำนานเมืองลพบุรีจากสื่อภาพการ์ตูน
ภาษาอังกฤษ โดยสามารถพิจารณาประโยคภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับตำนานเมืองลพบุรีได้คิดเป็น
ค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 7.64$, S.D. = 4.35) ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่า ($\bar{x} = 3.50$, S.D. = 0.25) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจจากการเชื่อมโยงตำนานเมืองลพบุรีกับสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัด
ลพบุรี

การทดสอบ	คะแนน	$\bar{x}$	S.D.	t
ก่อนเรียน	10	4.05	0.72	-11.48
หลังเรียน	10	7.20	2.53	

จากตาราง 7 แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้สื่อมีความเข้าใจเนื้อเรื่องตำนานเมืองลพบุรีจากสื่อภาพการ์ตูนภาษา
อังกฤษ โดยสามารถระบุสถานที่ในจังหวัดลพบุรีที่ตรงกับตำนานเมืองได้คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 7.20$, S.D. = 2.53)
ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่า ($\bar{x} = 4.05$, S.D. = 0.72) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษ ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อที่มีต่อสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นจังหวัดลพบุรี

ด้าน	หัวข้อ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1	ความรู้ความเข้าใจเรื่องตำนานท้องถิ่นลพบุรีผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษ	4.56	0.79	มากที่สุด
2	ความรู้ความเข้าใจคำศัพท์และเนื้อหาภาษาอังกฤษที่เกี่ยวกับตำนานท้องถิ่นลพบุรีผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษ	4.68	0.59	มากที่สุด
3	ความสามารถใช้ทักษะภาษาอังกฤษเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นลพบุรีผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษได้	4.41	0.63	มาก
4	หลังจากศึกษาสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษมีแนวคิดที่จะอนุรักษ์สืบสานตำนานท้องถิ่นลพบุรี	4.38	0.72	มาก
5	การตระหนักถึงคุณค่าและมีความภูมิใจในตำนานท้องถิ่นลพบุรีผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษ	4.71	0.46	มากที่สุด
6	ความสนใจอยากรู้ตำนานท้องถิ่นลพบุรีเรื่องอื่น ๆ ผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษเพิ่มเติมภาษาที่ใช้ถูกต้อง	4.71	0.52	มากที่สุด
7	สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษมีประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารการอ่าน การเขียน และการพูดภาษาอังกฤษ	4.47	0.50	มาก
8	สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษกระตุ้นความสนใจให้เกิดการเรียนรู้	4.76	0.50	มากที่สุด
9	สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษมีความทันสมัย แปลกใหม่ และง่ายต่อการนำไปใช้ในชีวิตรประจำวัน	4.68	0.50	มากที่สุด
10	สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษมีประโยชน์ต่อการพัฒนาท้องถิ่น	4.41	0.66	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม		4.56	0.59	มากที่สุด

จากตาราง 9 แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้สื่อมีความพึงพอใจตำนานเมืองลพบุรีจากสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษจำนวน 4 เรื่อง ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.56$, S.D. = 0.59) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ผู้ใช้สื่อมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เรียงตามลำดับดังนี้ สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษกระตุ้นความสนใจให้เกิดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.50) และรองลงมามีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ ($\bar{x} = 4.71$, S.D. = 0.52) ได้แก่ มีความสนใจอยากรู้ตำนานท้องถิ่นลพบุรีเรื่องอื่น ๆ ผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษเพิ่มเติม และตระหนักถึงคุณค่าและ

มีความภูมิใจในตำนานท้องถิ่นลพบุรีผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษ และค่าเฉลี่ยรองลงมา ($\bar{x} = 4.68$, S.D. = 0.59) เท่ากันสองประเด็น ได้แก่ มีความรู้ความเข้าใจคำศัพท์และเนื้อหาภาษาอังกฤษที่เกี่ยวกับตำนานท้องถิ่นลพบุรีผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษ และสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษมีความทันสมัย แปลกใหม่และง่ายต่อการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ลำดับรองลงมาคือ ประเด็นของมีความรู้ความเข้าใจเรื่องตำนานท้องถิ่นลพบุรีผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษ อยู่ที่ค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.56$, S.D. = 0.79) นอกจากนั้นผู้ใช้สื่อมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยเรียงค่าเฉลี่ยตามลำดับดังต่อไปนี้ ประเด็นของสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษมีประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารการอ่าน การเขียน และการพูดภาษาอังกฤษ อยู่ที่ค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.47$, S.D. = 0.50) และรองลงมาคือ มีความสามารถใช้ทักษะภาษาอังกฤษเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นลพบุรีผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษได้ และสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษมีประโยชน์ต่อการพัฒนาท้องถิ่น อยู่ในระดับค่าเฉลี่ยเท่ากันคือ ($\bar{x} = 4.41$, S.D. = 0.63) และประเด็นที่ได้ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจเป็นลำดับสุดท้ายคือ หลังจากศึกษาสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษมีแนวคิดที่จะอนุรักษ์สืบสานตำนานท้องถิ่นลพบุรี อยู่ที่ค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.38$, S.D. = 0.72)

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยเรื่อง การใช้สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษและการตระหนักถึงความสำคัญของท้องถิ่น: กรณีศึกษาด้านตำนานท้องถิ่นจังหวัดลพบุรี สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การสร้างสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรี เมื่อนำไปประเมินคุณภาพหาค่าเฉลี่ยแล้ว พบว่าได้ค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 ระดับความเหมาะสมมากที่สุด ทั้งนี้ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าอาจเป็นเพราะในมุมมองเดิมของนักศึกษาเนื้อหาตำนานเมืองก็เหมือนเป็นเรื่องเก่าแก่ ไกลตัว และไม่น่าสนใจ แต่เมื่อนำมาให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นผ่านภาพการ์ตูนที่มีสีสันสวยงามและองค์ประกอบภาพที่เหมาะสมทำให้กระตุ้นความสนใจของผู้ใช้สื่อได้อย่างดี อีกทั้งการที่มีเนื้อหาเป็นภาษาอังกฤษยังเป็นประโยชน์ในการสามารถนำไปพัฒนาความรู้ของตนเอง เช่น ได้รู้จักคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เพิ่มขึ้นจากการได้อ่านสื่อภาพการ์ตูน อีกทั้งยังสามารถนำเนื้อหาของการ์ตูนที่เป็นภาษาอังกฤษไปต่อยอดได้ในชีวิตประจำวันและสามารถบูรณาการกับรายวิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านขั้นตอนการพัฒนาอย่างมีระบบและเหมาะสม กล่าวคือ ผู้วิจัยได้ศึกษาศึกษาค้นคว้าเอกสารตำรา งานวิจัย ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับตำนานท้องถิ่นจังหวัดลพบุรี และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างการ์ตูนภาษาอังกฤษเพื่อนำมาออกแบบกำหนดเนื้อหาเค้าโครงของเรื่องและภาพ และมีกระบวนการสร้างสื่อและนำไปทดลองใช้ จากนั้นนำมาพัฒนาและปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริงอย่างเป็นระบบทำให้สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษเกิดประสิทธิภาพเหมาะสมกับผู้ใช้ สอดคล้องกับงานของ นงนุช สลัษศรี (2562) ที่ได้มีการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนเรื่อง คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลวิจัยพบว่า สื่อการ์ตูนมีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดและผู้เรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เรณู หาญนิรันดร์ (2546) ที่ได้มีการพัฒนาหนังสือการ์ตูนภาษาอังกฤษ เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวของจังหวัดระยอง โดยมีระดับคุณภาพของหนังสือการ์ตูนภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุดและนักเรียนที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนภาษาอังกฤษมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการเปรียบเทียบการใช้สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรีให้ความรู้ความเข้าใจเรื่องตำนานเมืองลพบุรีกับผู้ใช้สื่อได้ดีขึ้น กล่าวคือ ผู้ใช้สื่อมีความรู้ความเข้าใจเรื่องตำนานเมืองลพบุรีทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง หนุมานครองเมือง เรื่อง เขาทักควาย เรื่อง เขาสมอคอน และเรื่อง เขาตะเภาล่ม สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานของ สุวรรณา ไคร์กระโทก, และธีรชัย เนตรถนอมศักดิ์ (2554) เรื่อง การใช้การ์ตูนเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองจากการฝึกทักษะภาษาอังกฤษในด้านต่าง ๆ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ หนังสือการ์ตูนช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้เกิดความกระตือรือร้นและเข้าใจบทเรียนมากขึ้น และงานวิจัยของ ศิวาวุฒิ มงคลวิสุทธิ์, และนิธิดา อติภัทรนันท์ (2560) เรื่อง การใช้การ์ตูนแอนิเมชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและเจตคติของนักเรียนชาติพันธุ์ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการเรียนรู้ โดยใช้การ์ตูนอยู่ในเกณฑ์ดี และนักเรียนมีเจตคติที่สูงขึ้นหลังการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานที่เกี่ยวข้องกับสื่อการ์ตูนและแหล่งข้อมูลในท้องถิ่นโดยตรง

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับ เรณู หาญนิรันดร์ (2546) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาหนังสือการ์ตูนภาษาอังกฤษ สถานที่ท่องเที่ยวของจังหวัดระยอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลระยองที่มีผลการวิจัยคือ นักเรียนที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนภาษาอังกฤษมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 รวมทั้งสอดคล้องกับงานของ ปรียาภา วังมณี, และวรพล ฐปมงคล (2563) เรื่อง การใช้นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกตำนานท้องถิ่นเพื่อเสริมสร้างทักษะความเข้าใจภาษาอังกฤษและการตระหนักถึงความสำคัญของตำนานท้องถิ่นของเยาวชนในจังหวัดเชียงรายที่มีผลการทดสอบความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักศึกษาอยู่ในระดับมาก ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าการที่สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรีสามารถให้ความรู้ความเข้าใจเรื่องตำนานเมืองลพบุรีกับผู้ใช้สื่อได้ดีขึ้น จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในอนาคตสำหรับนักเรียน นักศึกษา คนในท้องถิ่น ที่จะสามารถใช้ภาษาอังกฤษบอกเล่าเรื่องราวเพื่อพัฒนาท้องถิ่นต่อไป นอกจากนั้นเมื่อพิจารณารายละเอียดของคะแนนการทดสอบความรู้ความเข้าใจแต่ละเรื่อง พบว่า คะแนนเรื่องเขาทักควาย และหนุมานครองเมือง มีคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงขึ้นเป็นสองอันดับแรกมากกว่าอีกสองเรื่องคือ เขาสมอคอน และเขาตะเภาล่ม ทั้งนี้จะเกิดจากผู้ที่ใช้สื่อมีความคุ้นเคยกับตำนานเมืองลพบุรี เรื่อง เขาทักควาย และหนุมานครองเมือง เนื่องจากคนลพบุรีเล่าสืบทอดกันมาและรู้จักกันเป็นอย่างดี อีกทั้งตัวละครในตำนานยังเป็นที่รู้จักกันในวงกว้างระดับประเทศ ทั้งนี้ตัวละครเอกจากทั้งสองเรื่องได้นำมาสร้างเป็นหนังสือการ์ตูนวรรณกรรมสำหรับเด็กและเป็นเรื่องเล่าขานกันมาเกี่ยวกับควาย ชื่อทรพี ทรพา และหนุมานจากเรื่องรามเกียรติ์ ตามลำดับ เหตุผลดังกล่าวก็น่าจะมีส่วนทำให้ผู้ใช้สื่อมีความเข้าใจเรื่องตำนานเมืองลพบุรีในภาคภาษาอังกฤษทั้งสองเรื่องได้ดียิ่งขึ้น

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจ ผู้ใช้สื่อมีความพึงพอใจต่อการที่ใช้สื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานเมืองลพบุรีในระดับมากที่สุด และประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษกระตุ้นความสนใจให้เกิดการเรียนรู้ สอดคล้องกับ นฤชล สถิธิวัฒน์กุล (2560) กล่าวว่า การ์ตูนเป็นสิ่งที่สามารถดึงดูดให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนและเข้าใจบทเรียนได้มากขึ้น สามารถโน้มน้าวผู้เรียนให้เปลี่ยนเจตคติ สามารถฝึกทักษะในด้านต่าง ๆ

จากความคิดที่แฝงอยู่ในรูปภาพ และช่วยผ่อนคลายอารมณ์ทำให้เกิดความสนุกสนาน กล่าวได้ว่า การ์ตูนมักจะเป็นหนังสือเล่มแรก ๆ ที่กระตุ้นความสนใจในการอ่าน นอกจากจะสร้างความบันเทิงให้ผู้อ่าน ยังให้ความรู้ความเข้าใจและสะท้อนความคิดความเชื่อหลายประการ นับได้ว่าการตูนเป็นรากฐานสำคัญที่จะพัฒนาการอ่านของเยาวชนอย่างยิ่ง จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้ใช้สื่อตระหนักถึงคุณค่าและมีความภูมิใจในตำนานท้องถิ่นลพบุรีผ่านสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษอยู่ระดับมากที่สุด ซึ่งส่วนหนึ่งสะท้อนได้จากการแสดงความเห็นของผู้ใช้สื่อที่ปรากฏในแบบประเมินความพึงพอใจของสื่อภาพการ์ตูนท้องถิ่น เช่น “ดีมากเลยคะ มีคำศัพท์ใหม่ ๆ ที่ไม่เคยรู้และได้รู้ประวัติลพบุรีมากขึ้น”, “ดีมากคะ เกิดมาเพิ่งจะได้รู้เรื่องราวของจังหวัดคะ นี่ถ้าไม่ทำมาคงไม่รู้อะไรเลย”, “เข้าใจง่ายมีภาพประกอบ สอดคล้องกับสถานที่ในท้องถิ่นช่วยให้รู้จักที่มากขึ้น”, “อยากให้มีอีกเยอะ ๆ เนื้อหาเข้าใจง่ายมาก” และ “อยากศึกษาที่สถานที่จริงคะ” ซึ่งความคิดเห็นเหล่านี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าจะเป็นจุดสำคัญที่สามารถสร้างความสนใจ ตระหนักถึงคุณค่าและมีความภูมิใจในตำนานท้องถิ่นลพบุรี และประการสำคัญคือ สามารถนำไปสู่การสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ ห่วงแหน ตลอดจนการรักษาสภาพแวดล้อมของแหล่งท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับตำนานท้องถิ่นจังหวัดลพบุรีได้ ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนาท้องถิ่น และการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในท้องถิ่นให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายทั้งคนไทยและต่างประเทศ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. การจัดทำสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษควรให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียบเรียงเนื้อหาและจัดทำสื่ออย่างเป็นระบบมากขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษครบทุกด้านอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ต้นทาง
2. เนื่องจากสื่อภาพการ์ตูนเป็นการย่อเนื้อหาให้อยู่ในความกระชับไม่ยาวจนเกินไป ดังนั้นการนำสื่อภาพการ์ตูนไปใช้ ผู้สอนควรศึกษาเนื้อเรื่องฉบับเต็มให้เข้าใจก่อน ทั้งนี้เพื่อจะสามารถนำไปขยายความและอธิบายเพิ่มเติมได้อย่างถูกต้องขณะจัดการเรียนการสอน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. การทำสื่อภาพการ์ตูนภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นลพบุรี ควรปรับให้มีรายละเอียดเสริมความรู้ทางภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น เช่น มีคำศัพท์พร้อมความหมายและการออกเสียงประกอบ หรืออาจจะมีการอัดเสียงประกอบเพื่อให้ผู้ใช้สื่อนำไปประยุกต์ให้เกิดประโยชน์และกระตุ้นให้เกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น
2. การทำวิจัยในครั้งถัดไปสามารถนำสื่อไปปรับให้มีระดับภาษาที่ง่ายขึ้นเหมาะกับเด็กเล็กระดับประถมศึกษา ทั้งนี้เพื่อนำไปกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้และสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของท้องถิ่นตั้งแต่วัยเยาว์และอาจนำไปทดลองใช้ในการจัดกิจกรรมในรูปแบบอื่น เช่น ค่ายภาษาอังกฤษ การอบรมมัคคุเทศก์น้อย หรือกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อพัฒนาท้องถิ่น

เอกสารอ้างอิง

- จุติรัช อนุกุล. (2565). **ตำนานเมืองลพบุรีมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม**. ลพบุรี: สำนักศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2551). **การพัฒนาคุณภาพผลงานทางวิชาการด้วยนวัตกรรม 3 มิติ**. กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี.
- นงนุช สลับศรี. (2562). **การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนเรื่องคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดดอนตำรงธรรม จังหวัดชลบุรี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- นฤศล สติวัฒน์กุล. (2560). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้แผ่นภาพการ์ตูนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดบึงบัวกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2557). **การวิจัยเบื้องต้น** (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปรียาภา วังมณี, และวรพล รูปมงคล. (2563, มกราคม - มิถุนายน). **การใช้นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิก ภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่น เพื่อเสริมสร้างทักษะความเข้าใจภาษาอังกฤษและการตระหนักถึง ความสำคัญของตำนานท้องถิ่นของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย**. วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, 4(1), 25 - 44.
- ผาสุข อินทราวุธ. (ม.ป.ป). **ตำนานเมืองลพบุรี (ละโว้)**. สืบค้น ตุลาคม 11, 2566, จาก http://www.damrong-journal.su.ac.th/upload/pdf/79_1.pdf.
- เรณู หาญรินทร์. (2546). **การพัฒนาหนังสือการ์ตูนภาษาอังกฤษ เรื่องสถานที่ท่องเที่ยวของจังหวัดระยอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลระยอง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ศิวาจุติ มงคลวิสุทธิ, และนิธิตา อติภักธนันท์. (2560, กันยายน - ธันวาคม). **การใช้การ์ตูนแอนิเมชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและเจตคติของนักเรียนชาติพันธุ์**. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 11(3), 255 - 262.
- สุวรรณา ไกรกระโทก, และธีรชัย เนตรนอมศักดิ์. (2554, มกราคม - มีนาคม). **การใช้การ์ตูนเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 5(1), 142 - 147.

