

การผลิตสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วม ของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์

ณัฐพงษ์ พระลับรักษา*

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาสารคดีชุมชน เรื่อง รูปแบบตลาดพืชผักปลอดภัยจากสารเคมีของผู้ผลิตสู่ผู้บริโภค ให้มีคุณภาพ และ 2) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ ADFEEP Model กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสื่อ จำนวน 3 คน ชุมชน จำนวน 30 คน และ นักศึกษา จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย สารคดีชุมชน จำนวน 3 ตอน แบบประเมินคุณภาพสื่อ แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ t-test (dependent samples) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์ ประกอบด้วย 1.1) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียได้สารคดีชุมชน จำนวน 4 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ความเป็นมาของโครงการ ความยาว 8.14 นาที ตอนที่ 2 การดำเนินการวิจัย ความยาว 2.05 นาที ตอนที่ 3 กลุ่มผู้ผลิต ความยาว 1.56 นาที และตอนที่ 4 กลไกการตลาด ซึ่งประกอบด้วยผู้ขายและผู้ซื้อ ความยาว 2.53 นาที ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อคุณภาพสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.27$, S.D.=0.45) 1.2) กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.37$, S.D.= 0.58) และ 2) ผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ ADFEEP Model ประกอบด้วย 2.1) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2.2) ผู้เรียนมีทักษะการพัฒนาสารคดีชุมชนอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=3.76$, S.D.= 0.49) 2.3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมพบว่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.39$, S.D.= 0.55)

คำสำคัญ: สื่อมัลติมีเดีย, องค์ความรู้, การมีส่วนร่วม

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

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

Natthapong Pralabraksa*

Abstract

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

Keywords: Multimedia, Knowledge, Participation

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