

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่

พิมพ์ชนก สุวรรณศรี¹ กัญญนัทธ์ สิริ²
ไพโรจน์ สุวรรณศรี³ และศุภณัฐ มะโนเรือง⁴

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ 2) เพื่อประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย และ 3) เพื่อประเมินผลความพึงพอใจในการใช้สื่อมัลติมีเดีย โดยกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 135 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ 2) แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย 3) แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อมัลติมีเดีย ซึ่งมีผลการวิจัยดังนี้ 1) ได้สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ ผ่านการเล่าเรื่องจากเด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่ได้ถึงประวัติความเป็นมาของแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของเมืองเชียงใหม่ ซึ่งมีขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นวิเคราะห์ ขั้นตอนออกแบบ ขั้นตอนพัฒนา ขั้นตอนทดลองใช้ และขั้นตอนการประเมินผล 2) ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน อยู่ในระดับคุณภาพดี ด้วยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของสื่อมัลติมีเดียจากกลุ่มตัวอย่างได้ผลความพึงพอใจในการใช้สื่อในระดับความพึงพอใจมาก ด้วยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01

คำสำคัญ : 1. สื่อมัลติมีเดีย 2. แหล่งท่องเที่ยว 3. ประวัติศาสตร์

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

อีเมล : pimchanok_tham@cmru.ac.th โทร : 08 6658 5589

² อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อีเมล : kanyanat.siri@research.or.th โทร : 05 388 5591

³ อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อีเมล : praisuns@gmail.com โทร : 05 388 5591

⁴ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาควิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

อีเมล : supanat.mnr@gmail.com โทร : 05 388 5635

Multimedia development to present historical of tourist attractions in Chiang Mai

**Pimchanok Suwannasri⁵, Kanyanat Siri⁶,
Praisun Suwannasri⁷ and Supanat Manoruang⁸**

Abstract

The aims of this research were 1) to develop the multimedia to present historical data, 2) to evaluate the quality of the multimedia, and 3) to evaluate the satisfaction of using the multimedia. The sample group in this research consisted of 135 primary education students from fourth-sixth grade from the demonstration school of Chiang Mai Rajabhat University. The instrument used in the research consisted of 1) the multimedia for historical data presentation of tourist attractions in Chiang Mai Province, 2) an evaluation form of the multimedia quality, and 3) an evaluation form of satisfaction of using the multimedia. The results of the research were as follows: 1) the multimedia to present historical data of tourist attractions in Chiang Mai Province was created through storytelling from a girl who told the history of the important tourist attractions of Chiang Mai. There were five steps in the development of the multimedia, namely analysis, design process, development, trial, and evaluation. 2) The evaluation of the multimedia quality assessed by three experts was at a good level with an average value of 4.27. 3) The results of the satisfaction evaluation of the multimedia by the sample group were at a high level with an average value of 4.01.

Keywords: 1. Multimedia 2. Tourism location 3. History

⁵ Assistant Professor, Department of Computer, Faculty of Science and Technology, Chiang Mai Rajabhat University, Chiang Mai, Thailand. Email address: pimchanok_tham@cmru.ac.th Tel: 08 6658 5589

⁶ Teacher, Chiang Mai Rajabhat University Demonstration School, Chiang Mai, Thailand. Email address: kanyanat.siri@research.or.th Tel: 05 388 5591

⁷ Teacher, Chiang Mai Rajabhat University Demonstration School, Chiang Mai, Thailand. Email address: praisuns@gmail.com Tel: 05 388 5591

⁸ Bachelor student, Department of Computer, Faculty of Science and Technology, Chiang Mai Rajabhat University, Chiang Mai, Thailand. Email address: supanat.mnr@gmail.com Tel: 05 388 5635

บทนำ

เชียงใหม่ถือเป็นแหล่งสถานที่ท่องเที่ยวแห่งหนึ่งที่เป็นที่รู้จักสำหรับคนในท้องถิ่น รวมทั้งนักท่องเที่ยวจากต่างจังหวัดหรือแม้กระทั่งนักท่องเที่ยวจากต่างประเทศก็ตาม เพราะเมืองเชียงใหม่เป็นเมืองแห่งอารยธรรมที่มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน รวมทั้งยังมีแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ต่าง ๆ มากมาย โดยเฉพาะวัดวาอาราม ซึ่งในเมืองเชียงใหม่ถือเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีวัดอยู่จำนวนมาก และวัดในเชียงใหม่ก็มีความสำคัญ เช่น วัดเจดีย์หลวงวรวิหาร สร้างขึ้นในรัชสมัยของพระเจ้าแสนเมืองมา กษัตริย์ลำดับที่ 7 แห่งราชวงศ์มังราย วัดเจดีย์หลวงเป็นพระอารามหลวงแบบโบราณ และมีการกล่าวถึงเจดีย์หลวงว่า “จุลศักราช 289 (พ.ศ.1874) พระเจ้าแสนภู โปรดให้สร้างเมืองเชียงแสน และต่อมาอีก 4 ปีทรงสร้างมหาวิหารขึ้นในท่ามกลางเมืองเชียงแสน” มหาวิหารที่ว่านี้คือวัดเจดีย์หลวงองค์ที่ 1 ซึ่งอยู่ในวัดพระเจ้าตนหลวง เมืองเชียงแสน ปัจจุบันยังปรากฏองค์พระธาตุให้เห็นอยู่ (Kamboonruang, 2018) วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร เป็นสถานที่ประดิษฐานพระพุทธรูปพระพุทธรูปปางมารวิชัย ขัดสมาธิเพชร และยังเป็นสถาปัตยกรรมล้านนาอันงดงาม ซึ่งเป็นที่รู้จักและคุ้นเคยเป็นอย่างดี ตามเอกสารทางประวัติศาสตร์ กล่าวว่า พญาผายู โปรดให้สร้างเจดีย์ สูง 23 วา เพื่อบรรจุอัฐิพญาคำฟู พระบิดาของพระองค์ เมื่อปี พ.ศ. 1888 ต่อมาในปี พ.ศ. 1890 จึงโปรดให้สร้างบริเวณนี้ขึ้นเป็นวัด และนิมนต์พระเถระอภัยจุฬาพร้อมภิกษุสงฆ์มาจำพรรษา ต่อมาชาวบ้านต่างพร้อมใจกันนิยมเรียกวัดนี้ว่า “วัดพระสิงห์” ตามนามของพระพุทธรูป กระทั่ง พ.ศ. 2483 จึงได้รับการสถาปนาขึ้นเป็นพระอารามหลวงชั้นเอก ชนิดวรมหาวิหาร และได้รับนามใหม่ว่าวัดพระสิงห์วรมหาวิหารมาจนถึงปัจจุบัน (Suriyacharoen, 2017) วัดที่กล่าวถึงนั้น ต่างก็ได้รับการสถาปนาขึ้นเป็นพระอารามหลวง หมายถึง วัดที่พระมหากษัตริย์หรือพระบรมวงศานุวงศ์ ทรงสร้างหรือทรงบูรณปฏิสังขรณ์ หรือมีผู้สร้างน้อมเกล้าฯน้อมกระหม่อมถวายเป็นวัดหลวง และวัดที่ราษฎรสร้างหรือบูรณปฏิสังขรณ์ แล้วทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้เข้าจำนวนในบัญชีเป็นพระอารามหลวง (Wikipedia, 2018) นอกจากนี้ยังมีวัดที่เป็นพระอารามหลวงในจังหวัดเชียงใหม่อีก เช่น วัดพระธาตุดอยสุเทพ วัดเจ็ดยอด วัดเจดีย์หลวง เป็นต้น

ด้วยประวัติอันยาวนานและมีคุณค่าของวัดต่าง ๆ ในจังหวัดเชียงใหม่ที่มีอยู่หลายวัด อาจทำให้คนในพื้นที่เองก็อาจจะลืมเลือนหรือไม่ทราบถึงประวัติความเป็นมาอันน่าจดจำและชวนให้ศึกษา เพื่อเป็นการสืบสานแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาที่ยาวนาน และเป็นการอนุรักษ์ประวัติศาสตร์อันทรงคุณค่าที่น่าจดจำ ดังนั้นจึงควรมีกระบวนการที่จะช่วยในการอนุรักษ์ประวัติศาสตร์ของเมืองเชียงใหม่ซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ และยังช่วยให้บุคคลรุ่นหลังหรือผู้ที่ยังไม่รู้ได้รู้จัก ซึ่งเป็นกลไกหนึ่งในการอนุรักษ์ไว้ และเป็นการส่งเสริมและเผยแพร่ประวัติศาสตร์เมืองเชียงใหม่ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่

สื่อมัลติมีเดีย มีการผสมผสานองค์ประกอบหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ และอาจจะมีการใช้ตัวการ์ตูนในการดำเนินเรื่อง หรือใช้ตัวการ์ตูนในการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของเมืองเชียงใหม่ เนื่องจากตัวการ์ตูนมีส่วนในการดึงดูดความสนใจในการเล่าเรื่องได้ดี สอดคล้องกับ Gongsook & Hongpaisanwivat (2006) ซึ่งทำการศึกษาเทคนิคการดึงความสนใจสำหรับสื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย ได้ผลลัพธ์ว่ากลุ่มที่เรียนด้วยเทคนิคการใช้ตัวการ์ตูนขึ้นไปยังส่วนที่ต้องการดึงความสนใจ มีผลสัมฤทธิ์ที่สูงกว่ากลุ่มควบคุม และสอดคล้องกับ Suwannasri, Suwannasri & Chotikadachanarong (2018) ที่มีการนำตัวการ์ตูนมาเป็นตัวดำเนินเรื่องราวและนำไปสู่การนำเสนอเนื้อหาการเพาะเลี้ยงเนื้อเยื่อพืชอย่างง่าย ที่ทำให้

ผู้รับชมมีความสนใจในเนื้อหามากขึ้น ดังนั้นการใช้สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ จะเป็นอีกทางหนึ่งในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์เมืองเชียงใหม่ หรือเป็นการเผยแพร่ประวัติศาสตร์ของเมืองเชียงใหม่ให้กับผู้ที่มีความสนใจในการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ หรือศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ต่าง ๆ ของเมืองเชียงใหม่ ซึ่งเป็นสื่อที่บุคคลทุกระดับวัยในสมัยนี้สามารถเข้าถึงได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่
2. เพื่อประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย
3. เพื่อประเมินผลความพึงพอใจในการใช้สื่อมัลติมีเดีย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1.1 สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่
- 1.2 แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญ เป็นแบบสำรวจเรียงอันดับชนิดประมาณค่า 5 ระดับ จาก 1 ถึง 5 ซึ่งสามารถแปรผลจากการตอบแบบประเมิน ดังนี้

5.00 - 4.50	หมายถึง	คุณภาพดีมาก
4.49 - 3.50	หมายถึง	คุณภาพดี
3.49 - 2.50	หมายถึง	คุณภาพปานกลาง
2.49 - 1.50	หมายถึง	คุณภาพน้อย
1.49 - 0.00	หมายถึง	คุณภาพน้อยที่สุด

- 1.3 แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อมัลติมีเดียสำหรับการประเมินความพึงพอใจจากการรับชมสื่อจากกลุ่มตัวอย่าง เป็นแบบสำรวจเรียงอันดับชนิดประมาณค่า 5 ระดับ จาก 1 ถึง 5 ซึ่งสามารถแปรผลจากการตอบแบบประเมิน ดังนี้

5.00 - 4.50	หมายถึง	พอใจมากที่สุด
4.49 - 3.50	หมายถึง	พอใจมาก
3.49 - 2.50	หมายถึง	พอใจปานกลาง
2.49 - 1.50	หมายถึง	พอใจน้อย
1.49 - 0.00	หมายถึง	พอใจน้อยที่สุด

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 211 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 135 คน

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ มีกระบวนการในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย 5 ขั้นตอน (Prasoetsi & Liamthaisong, 2014) ดังนี้

3.1 ขั้นวิเคราะห์เนื้อหา ทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ในพื้นที่อำเภอเมืองเชียงใหม่ ซึ่งแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในเมืองเชียงใหม่นั้นมีด้วยกันหลายแห่ง เช่น อนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย เวียงกุมกาม อนุสาวรีย์สามกษัตริย์ วัดสวนดอก วัดพระธาตุดอยสุเทพ วัดพระสิงห์ วัดเจดีย์หลวง วัดเจ็ดยอด ซึ่งมีทั้งสถานที่ที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ และวัดวาอารามต่างๆ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ เพื่อคัดเลือกสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญเพื่อนำมาจัดทำเป็นสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งเมืองเชียงใหม่เป็นเมืองที่มีวัดจำนวนมาก วัดแต่ละแห่งในเมืองเชียงใหม่ที่เป็นที่รู้จักและอยู่คู่เมืองเชียงใหม่มาช้านาน จะมีประวัติความเป็นมาที่น่าสนใจ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกที่จะนำเสนอประวัติศาสตร์ของวัดที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในเมืองเชียงใหม่ และเป็นวัดที่ได้รับการสถาปนาเป็นพระอารามหลวง คือ วัดสวนดอก วัดพระธาตุดอยสุเทพ วัดพระสิงห์ วัดเจดีย์หลวง และวัดเจ็ดยอด (Kudsalajitto, 2005)

3.2 ขั้นตอนออกแบบ เมื่อได้เนื้อหาแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่จะนำเสนอ โดยกลุ่มเป้าหมายหลักที่จะนำเสนอไปใช้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 และเนื้อหาที่จะนำเสนอเป็นลักษณะของเรื่องราวในอดีตที่ผ่านมาช้านาน ดังนั้นจึงเลือกใช้การนำเสนอเนื้อหาแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ (Saouy & Deeson, 2016) ซึ่งสื่อมัลติมีเดียรูปแบบนี้มุ่งสร้างความตื่นตาตื่นใจ ความน่าสนใจ และถ่ายทอดประสาทสัมผัสที่หลากหลายผ่านตัวอักษร ภาพและเสียง ขั้นตอนต่อไปจึงทำการออกแบบการนำเสนอ และการถ่ายทอดเนื้อเรื่องในตัวสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งมีขั้นตอนการออกแบบ ดังนี้

3.2.1 การวางเนื้อเรื่อง ลักษณะของการดำเนินเรื่อง เป็นการเล่าเรื่องจากเด็กผู้หญิงคนหนึ่งเล่าถึงประวัติความเป็นมาของวัดที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของเมืองเชียงใหม่ ทั้ง 5 วัด โดยในการเล่าถึงแต่ละวัดนั้น ก็จะมีการนำเสนอตัวละครที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง รวมทั้งข้อมูลต่างๆ ประกอบการเล่าเรื่องถึงประวัติของวัดนั้น ๆ โดยการนำเสนอข้อมูลของแต่ละวัดนั้น ผู้ชมสามารถทำการเลือกได้ว่าจะชมข้อมูลของวัดใดก่อนหลัง โดยตัวสื่อออกแบบให้มีปฏิสัมพันธ์ในส่วนนี้ระหว่างผู้ชมกับตัวสื่อ

3.2.2 การออกแบบฉาก เมื่อวางเนื้อเรื่องเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ต่อไปจึงทำการออกแบบฉากที่เกี่ยวข้องทั้งหมดสำหรับการนำเสนอข้อมูล โดยมีฉากตามลำดับ ดังนี้ ฉากหน้าแรก ฉากแนะนำสื่อ ฉากเกริ่นเรื่อง ฉากหน้าหลัก ฉากวัดสวนดอก ฉากวัดเจดีย์หลวงวรวิหาร ฉากวัดพระสิงห์วรมหาวิหาร ฉากวัดพระธาตุดอยสุเทพราชวรวิหาร และฉากวัดโพธารามมหาวิหาร (วัดเจ็ดยอด)

3.2.3 การออกแบบสตอรี่บอร์ด ลำดับต่อไปคือการออกแบบสตอรี่บอร์ด ซึ่งเป็นการออกแบบโดยละเอียดของการนำเสนอเนื้อเรื่อง ซึ่งจะมีการกำหนดรายละเอียดต่างๆ ภายในแต่ละฉาก รวมทั้งสิ่งต่างๆ ที่จะต้องใช้ประกอบในการนำเสนอ โดยมีการออกแบบสตอรี่บอร์ดดังภาพที่ 1

3.3 ขั้นการพัฒนา เมื่อทำการออกแบบเนื้อเรื่อง ฉาก และสตอรี่บอร์ดเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปจึงทำการพัฒนาสื่อ โดยเริ่มจากการวาดรูปตามสตอรี่บอร์ดที่ได้ออกแบบไว้ในแต่ละฉากโดยละเอียด พร้อมทั้งลงสีโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator จากนั้นจึงใส่การเคลื่อนไหวของตัวละคร และรายละเอียดต่างๆ ที่ต้องการให้มีการเคลื่อนไหว โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash ทำการพากย์เสียงตามเนื้อเรื่องที่ได้ออกแบบไว้ และนำมาประกอบตัวสื่อโดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere เพื่อให้เสียงบรรยายและการดำเนินเนื้อเรื่องมีความ

ต่อเนื่อง และตรงกัน จนได้สื่อมัลติมีเดียที่น่าสนใจแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในเมืองเชียงใหม่เป็นที่เรียบร้อย จึงนำสื่อไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการตรวจสอบคุณภาพของสื่อ และทำการตอบแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เพื่อนำมาทำการแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปทดลองใช้

3.4 ขั้นตอนการทดลองใช้ นำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และให้ผู้ใช้ออกแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อ

3.5 ขั้นตอนการประเมินผล หลังจากนำสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายและมีการตอบแบบประเมินความพึงพอใจแล้ว ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมข้อมูลเพื่อสรุปผลที่ได้จากการศึกษา



พื้นหลัง (background) : ภูเขา

ตัวละคร (character) : -

รูปภาพ (graphic) : 5 พระอารามหลวง ของเมืองเชียงใหม่

ข้อความ (text) : 5 Royal Temple in Chiang Mai

บทพูด (dialog) : -

เสียงประกอบ (sound) : เสียงประกอบปุ่มโลโก้

เพลงประกอบ (music) : เพลงบรรเลง

เทคนิค (animation) : รูปพระอารามหลวง ปรากฏขึ้น พร้อมโลโก้ที่สามารถคลิกเข้าสู่หน้าลงชื่อเข้าใช้งาน

ภาพที่ 1 แสดงสตอรี่บอร์ด

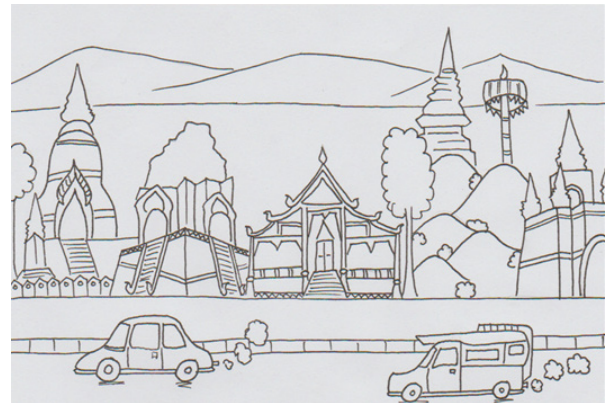
(ที่มา : Supanat Manoruang)

ผลการวิจัย

จากการวิจัย สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่

จากขั้นตอนการพัฒนาสื่อด้วยกระบวนการพัฒนา 5 ขั้นตอน ทำให้ได้สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ผ่านสื่อมัลติมีเดียรูปแบบ 2 มิติ ที่มีการเล่าเรื่องราวจากเด็กผู้หญิงคนหนึ่งเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของวัดที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในเมืองเชียงใหม่ และเป็นวัดที่ได้รับการสถาปนาเป็นพระอารามหลวง 5 วัด คือ วัดสวนดอก วัดพระธาตุดอยสุเทพ วัดพระสิงห์ วัดเจดีย์หลวง



พื้นหลัง (background) : ภูเขา

ตัวละคร (character) : รถต่าง ๆ

รูปภาพ (graphic) : 5 พระอารามหลวง

ข้อความ (text) : -

บทพูด (dialog) : -

เสียงประกอบ (sound) : -

เพลงประกอบ (music) : เพลงบรรเลง

เทคนิค (animation) : รูปพระอารามหลวงทั้งหมด ปรากฏขึ้น และมีรถแล่นไปมาบนท้องถนน

และวัดเจ็ดยอด ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่
(ที่มา : Supanat Manoruang)

2. ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย

ทำการหาคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ทำการตรวจสอบและประเมินคุณภาพสื่อ โดยได้ผลการประเมินดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการตอบแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับคุณภาพ
1. มีการใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสม สื่อความหมายได้ชัดเจน	3.67	0.58	คุณภาพดี
2. มีการนำเสนอเรื่องราวเป็นลำดับขั้นตอน	4.67	0.58	คุณภาพดีมาก
3. มีขนาดตัวอักษร สีตัวอักษรที่อ่านง่าย	4.00	0.00	คุณภาพดี
4. ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว สอดคล้องกับเนื้อหาและน่าสนใจ	4.67	0.58	คุณภาพดีมาก
5. มีเสียงบรรยาย และเสียงประกอบที่ชัดเจน	4.33	0.58	คุณภาพดี
เฉลี่ยภาพรวม	4.27	0.46	คุณภาพดี

จากตารางผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน จากแบบประเมินมาตรฐานส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 5 ประเด็น พบว่าสื่อมีคุณภาพโดยรวมแล้วเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 ซึ่งอยู่ในระดับคุณภาพดี

3. ผลการประเมินผลความพึงพอใจในการใช้สื่อมัลติมีเดีย

นำสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 135 คน และให้ผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อมัลติมีเดีย แล้วนำมาวิเคราะห์ผล ซึ่งสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ได้ผลการวิเคราะห์ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการตอบแบบประเมินความพึงพอใจสื่อมัลติมีเดีย

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับคุณภาพ
1. ภาพที่นำเสนอตรงตามเนื้อเรื่อง	4.07	0.43	พอใจมาก
2. ภาพและภาษาสอดคล้องกันตลอดทั้งเรื่อง	4.08	0.79	พอใจมาก
3. ภาพและภาษานำเสนอได้เข้าใจง่าย	3.72	0.51	พอใจมาก
4. ภาพเคลื่อนไหวและกราฟิก มีความน่าสนใจ	3.95	0.63	พอใจมาก
5. ใช้ภาษาเหมาะสม	4.02	0.52	พอใจมาก
6. เสียงพากย์มีความเหมาะสมและชัดเจน	3.82	0.79	พอใจมาก
7. การใช้สีมีความสอดคล้องกันตลอดทั้งเรื่อง	4.03	0.86	พอใจมาก
8. ความเหมาะสมในการเรียงลำดับเนื้อเรื่อง	4.09	0.59	พอใจมาก
9. ระยะเวลาในการนำเสนอเหมาะสม	4.00	0.77	พอใจมาก
10. ได้รับความรู้จากการรับชมสื่อ	4.06	0.66	พอใจมาก
11. กระตุ้นให้ผู้ชมอยากไปแหล่งท่องเที่ยวที่นำเสนอ	4.17	0.61	พอใจมาก
12. ผู้ชมเกิดความสนใจแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่อื่น	4.10	0.69	พอใจมาก
13. ความเหมาะสมโดยรวมของสื่อ	4.00	0.74	พอใจมาก
เฉลี่ยภาพรวม	4.01	0.68	พอใจมาก

จากตารางผลการตอบแบบประเมินความพึงพอใจสื่อจากผู้ใช้ในการตอบแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 13 ประเด็น พบว่าผู้มีความพึงพอใจในการใช้สื่อโดยรวมแล้วเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 ซึ่งอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

บทสรุป

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ มีสาระสำคัญในการสรุปผล ดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ เป็นการพัฒนาสื่อโดยมีการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ ผ่านสื่อมัลติมีเดียรูปแบบ 2 มิติ มีขั้นตอนในการพัฒนา 5 ขั้นตอน สอดคล้องกับ Prasoetsi & Liamthaisong (2014) ทำการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ โดยมีกระบวนการดำเนินการสร้างสื่อมัลติมีเดีย โดยแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ ขั้นวิเคราะห์ ขั้นตอนออกแบบ ขั้นตอนพัฒนา ขั้นตอนทดลองใช้ และขั้นตอนประเมินผล ทำให้ได้ผลการวิจัยว่า การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 35 คน กดปุ่มชอบ (Like) คิดเป็นร้อยละ 97.10 โดยสรุป สื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น สามารถนำไปเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ให้แก่เยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์และผู้สนใจผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับผลความพึงพอใจของการใช้สื่อในงานวิจัยนี้โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

2. ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย โดยทำการประเมินคุณภาพสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 คน พบว่าสื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ด้วยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 โดยเฉพาะรายการประเมินที่มีความพึงพอใจสูงสุดคือ มีการนำเสนอเรื่องราวเป็นลำดับขั้นตอนน่าสนใจ และ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว สอดคล้องกับเนื้อหาและมีความน่าสนใจ ซึ่งการดำเนินเรื่องของสื่อมัลติมีเดียนี้เป็นการเล่าเรื่องจากตัวการ์ตูนเด็กผู้หญิงที่เป็นตัวดำเนินเรื่องในการนำเสนอเรื่องราวทั้งหมด จึงเป็นประเด็นหนึ่งที่ทำให้สื่อมีความน่าสนใจ สอดคล้องกับ Suwannasri et al. (2018) ที่ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการอบรมการเพาะเลี้ยงเนื้อเยื่อพืชอย่างง่ายสำหรับนักเรียนได้ผลลัพธ์ว่าการนำตัวการ์ตูนมาเป็นตัวดำเนินเรื่องและนำไปสู่การนำเสนอเนื้อหาเป็นประเด็นหนึ่งที่ทำให้สื่อมีคุณภาพ และ Gongsook & Hongpaisanwivat (2006) ซึ่งทำการศึกษาเทคนิคการดึงดูดความสนใจสำหรับสื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย ได้ผลลัพธ์ว่ากลุ่มที่เรียนด้วยเทคนิคการใช้ตัวการ์ตูนซึ่งไปยังส่วนที่ต้องการดึงดูดความสนใจมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงกว่ากลุ่มควบคุม

3. ผลการวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของสื่อมัลติมีเดีย จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 135 คน ได้ผลความพึงพอใจในการใช้สื่อในระดับความพึงพอใจมาก ด้วยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 โดยประเด็นที่มีความพึงพอใจสูงสุด คือ กระตุ้นให้ผู้ชมอยากไปแหล่งท่องเที่ยวที่นำเสนอ มีความพึงพอใจสูงสุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 น่าจะมีผลมาจากการนำเสนอประวัติศาสตร์ความเป็นมาของแหล่งท่องเที่ยวผ่านสื่อมัลติมีเดีย ด้วยการเล่าเรื่องโดยผ่านตัวละคร และมีการดำเนินเรื่องอย่างเป็นเรื่องราวคล้ายละครหรือการ์ตูนสั้นทำให้ผู้ชมได้เห็นภาพและสามารถจินตนาการถึงเหตุการณ์ในอดีตได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับ Monkham (2001) ซึ่งทำการวิจัยโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษารูปแบบรายการสารคดีท่องเที่ยวทางโทรทัศน์ที่มีการนำเสนอเชิงละคร และเทคนิควิธีการนำเสนอเชิงละคร โดย

ทำการวิเคราะห์เนื้อหาและวิธีการนำเสนอของรายการ “บันทึกปลายฟ้า” โดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง แนวคิด รูปแบบ รายการสารคดีและละคร และองค์ประกอบทางละคร เป็นกรอบในการศึกษา ซึ่งมีการนำเสนอเนื้อหาผ่านการดำเนินเรื่องเชิงละคร ถือเป็นกลวิธีในการสร้างอรรถรส สีสัน ความเพลิดเพลิน เพื่อดึงดูดผู้ชมให้รู้สึกสนุกไปกับการรับชมซึ่งตรงกับประเด็นความพึงพอใจของผู้ชมอันดับรองลงมาที่ค่าเฉลี่ย 4.10 คือผู้ชมเกิดความสนใจแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่อื่น ซึ่งจากการนำเสนอประวัติศาสตร์ของแหล่งท่องเที่ยวผ่านสื่อมัลติมีเดีย ที่นอกจากจะมีการใช้ตัวละครในการดำเนินเรื่องนั้น ยังมีการผสมผสานเสียงบรรยาย ดนตรีบรรเลง ข้อความ ภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ เป็นการสร้างความสนใจให้กับผู้รับชมเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง รวมทั้งได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากที่เคยรับรู้มาก่อน สอดคล้องกับ Prasoetsi & Liamthaisong (2014) ที่กล่าวว่า ผลการวิจัยการรับรู้จากกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น ทำให้เยาวชนได้รับรู้ถึงศิลปวัฒนธรรมด้านโบราณสถาน และเกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และทำให้บางคนที่เคยรับรู้มาก่อน และอีกหลายคนยังไม่เคยได้รับรู้ เมื่อเยาวชนได้รับชมสื่อมัลติมีเดียจะได้ความรู้เพิ่มขึ้น และเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเองมากยิ่งขึ้น

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ เป็นสื่อหนึ่งที่ทำให้ผู้ใช้สามารถรับรู้ถึงประวัติศาสตร์ของเมืองเชียงใหม่ได้ในอีกรูปแบบหนึ่ง ที่มีการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะของการเล่าเรื่องผ่านตัวการ์ตูนโดยที่ผู้ชมจะได้รับความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียมีการนำเสนอด้วยภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว แสง สี เสียง สวยงาม ดึงดูดความสนใจช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นอีกสื่อหนึ่งที่จะเป็นประโยชน์กับผู้ใช้ที่สนใจในการศึกษาประวัติศาสตร์ของเมืองเชียงใหม่ได้อีกทางหนึ่ง

ข้อเสนอแนะ

1. ภาษาที่ใช้ในการบรรยายเป็นภาษาไทย หากมีการเพิ่มเติมภาษาต่างชาติ จะทำให้ผู้สนใจหรือนักท่องเที่ยวต่างชาติเข้าใจประวัติศาสตร์ของแหล่งท่องเที่ยวนั้นซึ่งจะเกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น
2. การนำเสนอข้อมูลประวัติศาสตร์ของแหล่งท่องเที่ยวผ่านสื่อมัลติมีเดียนี้ หากสามารถนำไปประยุกต์กับแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน ในลักษณะของโลกเสมือนจริงที่เสมือนว่าผู้ใช้ย้อนอดีตไปในสถานที่นั้นได้ จะทำให้ผู้ใช้เกิดความตื่นตาตื่นใจกับแหล่งท่องเที่ยวนั้นมากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ที่ให้การสนับสนุนทุนวิจัย



References

- Gongsook, Pongpranote., & Hongpaisanwiwat, Cholyuen. (2006). Study of Attentional Techniques for Multimedia Learning (การศึกษาเทคนิคการดึงความสนใจสำหรับสื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย). In **Proceedings of 44th Kasetsart University Annual Conference : Science**. [Online]. Retrieved April 4, 2018 from http://kukr.lib.ku.ac.th/proceedings/KUCON/search_detail/result/9785
- Kamboonruang, Jakrapong. (2018). **Opening the legendary 600 year old Chedi Luang at Wat Chedi Luang, Chiang Mai. Chiang Mai News** (เปิดตำนาน 600 ปี พระเจดีย์หลวง ณ วัดเจดีย์หลวง เชียงใหม่). [Online]. Retrieved April 4, 2018 from <http://www.chiangmainews.co.th/page/archives/603824>
- Monkham, Ratchadaporn. (2001). **Dramatic Presentation in Television Touring Feature Program** (วิี้นำเสนอเชิงละครในรายการสารคดีท่องเที่ยวทางโทรทัศน์). Master's dissertation, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.
- Phrakru Winai Kudsalajitto. (2005). **History of Temples in Muang Chiang Mai District Chiang Mai Province** (ประวัติวัดในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่). Chaingmai: Nantaphan.
- Prasoetsi, Chirayut., & Liamthaisong, Khachakrit. (2014). Development of the Local Arts and Culture Multimedia for Buri Ram juvenile (การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์). **Rommayasarn**, 12(1): 43-55.
- Saouy, Supawadee., & Deeson, Sirirat. (2016). **Concepts of Multimedia for Learning** (แนวคิดเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้). [Online]. Retrieved January 7, 2020 from <https://sites.google.com/site/423313researchsaeauideesorn/bth-thi-2-wrrnkrrm-thi-keiywkhxng/khgo>
- Suriyacharoen, Namfon. (2017). **Legend of "Phra Singh Temple, Chiang Mai". Chiang Mai News** (ตำนาน "วัดพระสิงห์เชียงใหม่"). [Online]. Retrieved April 4, 2018 from <http://www.chiangmainews.co.th/page/archives/560861>
- Suwannasri, Pimchanok., Suwannasri, Prisan., & Chotikadachanarong, Kittisak. (2018). Multimedia Development for Training of Simply Technique's on Plant Tissue Culture Techniques for Students (การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการอบรมการเพาะเลี้ยงเนื้อเยื่อพืชอย่างง่ายสำหรับนักเรียน). **Journal of Rangsit University: Teaching & Learning**, 12(2): 43-57.
- Wikipedia. (2018). **Royal monastery (พระอารามหลวง)**. [Online]. Retrieved April 4, 2018 from <https://th.wikipedia.org/wiki/พระอารามหลวง>