



## ราชภัฏวิชาการ 2560

รายงานการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ด้านวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

# รวมบทความวิจัย Proceedings

เล่ม 2 ด้านสังคมศาสตร์

“ปณิธานการเป็นอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น”

เวทีการนำเสนอผลงานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์

เมษายน 2560

โดย

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.)

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

และวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครศรีธรรมราช

## คำนำ

---

การประชุมวิชาการถือเป็นกิจกรรมทางวิชาการหลักกิจกรรมหนึ่งที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ได้จัดให้มีขึ้นเป็นประจำอย่างต่อเนื่องเพื่อเผยแพร่ผลงานทางวิชาการของคณาจารย์และนักศึกษา เป็นเวทีให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ทางวิชาการ และนำเสนอผลการจัดการศึกษา การเรียนการสอน งานวิจัย และการบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษา การพัฒนาท้องถิ่นและประเทศ

“รายงานการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ด้านวิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช” เป็นรายงานสืบเนื่องจาก “การนำเสนอผลงานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์” เนื่องในงานราชภัฏวิชาการ ประจำปี 2560 ระหว่างวันที่ 13 – 14 กุมภาพันธ์ 2560 ณ อาคาร 30 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช โดยความร่วมมือจากสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย และวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี นครศรีธรรมราช

รายงานสืบเนื่องฉบับนี้ มีชื่อว่า “รายงานการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ด้านวิทยาศาสตร์ และด้านสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช” ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ 1) ส่วนหน้า คือ คำนำ สารบัญ 2) ส่วนเนื้อหา โดยกองบรรณาธิการได้แบ่งการนำเสนอบทความวิจัย (ภาคบรรยาย และภาค 2 ด้าน คือ ด้านวิทยาศาสตร์ และด้านสังคมศาสตร์) 3) ส่วนหลัง คือ รายละเอียดโครงการ และรายชื่อคณะกรรมการชุดต่างๆ

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ขอขอบคุณหน่วยงานทั้งภายในและภายนอกที่ให้ความร่วมมือและเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ และขอขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่สนับสนุนงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ 2560

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภมาตริ อิศระพันธ์  
คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

## สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	(1)
สารบัญ .....	(2)
ผลงานวิจัยด้านสังคมศาสตร์ ภาคบรรยาย .....	1
การจัดการเรียนรู้ด้วยการบันทึกข้อมูลผ่านบล็อกและเทคนิคการสรุปความเพื่อพัฒนาพฤติกรรม ความตั้งใจเรียนของนักศึกษา .....	3-8
การปรับตัวของสื่อมวลชนในยุคดิจิทัลของสื่อมวลชนภาคเอกชน จังหวัดนครศรีธรรมราช .....	9-13
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและทัศนคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบ 4MAT กับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ .....	14-19
การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบวกและการลบพหุนาม โดยใช้วิธีสอนแบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active learning) ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อำเภอเมือง จังหวัดยะลา.....	20-30
การพัฒนาหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสานโลกจริง เรื่องพญชชะไทย สำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้.....	31-38
การมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาเทศบาลตำบลพรหมโลก อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช.....	39-46
การมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมของสมาชิกชมรมญาติธรรมบำเพ็ญประโยชน์ อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช .....	47-57
การรับรู้บทบาทของคณะกรรมการบริหารศูนย์บริการถ่ายทอดเทคโนโลยีการเกษตรประจำตำบล อำเภอรัษฎา จังหวัดตรัง (สบกต.).....	58-66
การลดปัญหาขยะชุมชนด้วยการนำเปลือกปูเหลือทิ้งมาใช้ในการผลิตกระถางเพาะชำอินทรีย์.....	67-75
การศึกษาความต้องการของผู้สูงอายุในตำบลโมคลาน อำเภอท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช.....	76-86
การศึกษาความต้องการได้รับสวัสดิการสังคมของผู้สูงอายุในเขตตำบลปรืออำเภอทุ่งใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช.....	87-94
การศึกษาเชิงวิเคราะห์กายภาพเห่เรือเฉลิมพระเกียรติ ประพันธ์โดยนาวาเอกทองย้อย แสงสินชัย.....	95-102
การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การเลื่อนกราฟพาราโบลา โดยใช้สื่อกราฟเลื่อน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา .....	103-109
การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภูมิศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเสาวนวิทยา อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช.....	110-114
การออกแบบบรรจุภัณฑ์ลูกหยีกวนกลุ่มแม่บ้านควนตะแบก .....	115-120
เครื่องแต่งกายละครผู้หญิงเจ้าพระยานครศรีธรรมราช.....	121-130
บทบาทของพระครูบรรหารวิเศษที่มีต่อการพัฒนาสังคม .....	131-138
ปัจจัยด้านการบริหารจัดการขยะที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของประชาชน ในพื้นที่องค์การบริหารส่วนตำบลทุ่งหวัง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา .....	139-143

## สารบัญ (ต่อ)

หน้า

ปัจจัยที่ส่งเสริมต่อความวิตกกังวลในการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทย ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ.....	144-152
ผลกระทบของการใช้พื้นที่เพื่อการเกษตรต่อความมั่นคงทางอาชีพและสถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ ของเกษตรกรผู้เลี้ยงกระบือในบริเวณรอบๆป่าพรุควนเคร็ง จังหวัดนครศรีธรรมราช .....	153-161
ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชในความคิดเห็นของประชาชนเทศบาลตำบลท่าจั่ว.....	162-168
รำลึกฉายนางยุบลแบบละครผู้หญิงเจ้าพระยานคร.....	169-176
รำแม่บทแบบละครผู้หญิงเจ้าพระยานคร .....	177-183
ศักยภาพและความต้องการของผู้ใช้บริการท่าเทียบเรือกันตัง.....	184-192
<b>ผลงานวิจัยด้านสังคมศาสตร์ ภาคโปสเตอร์.....</b>	<b>193</b>
การจัดกิจกรรมเสริมทักษะพื้นฐานการคิดทางคณิตศาสตร์นอกเวลาเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนเขตเทศบาลนครยะลา จังหวัดยะลา.....	195-202
การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนวัดสำโรง.....	203-208
การใช้หลักสังคหวัตถุธรรมในการพัฒนาชีวิตของประชาชนในเขตเทศบาลตำบลพรหมโลก อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช.....	209-216
การใช้หลักสังคหวัตถุธรรมในการพัฒนาสังคมของอาสาสมัครสาธารณสุข ประจำหมู่บ้านในเขตตำบลขนอม อำเภอขนอม จังหวัดนครศรีธรรมราช.....	217-225
การมีส่วนร่วมในการจัดการน้ำโดยใช้ฝายมีชีวิตชุมชนบ้านนาโหนด ตำบลกำแพงเขา อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช.....	226-234
การศึกษาการใช้ประโยชน์และการจัดการป่าสาकुตำบลนาข้าวเสีย อำเภอนาโยง จังหวัดตรัง.....	235-242
การศึกษาภูมินามในตำบลควนมะพร้าว อำเภอเมือง จังหวัดพัทลุง.....	243-252
การศึกษารูปแบบห้องสมุดเคลื่อนที่ : กรณีศึกษาห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอช้างกลาง จังหวัดนครศรีธรรมราช.....	253-259
การประยุกต์ใช้พรหมวิหารธรรมในการให้บริการของสถาบันการจัดการเงินทุนชุมชนบ้านบางสะพาน ตำบลบางจาก อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช.....	260-270
การใช้หลักเบญจศีลในการพัฒนาชีวิตของประชาชน ตำบลชุมพล อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา .....	271-278
การศึกษาประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต วิชาเอกการจัดการทรัพยากรมนุษย์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.....	279-284
บทบาทของพระสงฆ์ที่มีต่อการพัฒนาสังคมในเขตพื้นที่อำเภอพระพรหม จังหวัดนครศรีธรรมราช .....	285-292
ปัจจัยที่มีผลต่อการทำเกษตรแบบผสมผสานของเกษตรกรในอำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี .....	293-300
สมรรถนะและทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในวิชาเอกบังคับของนักศึกษาปริญญาตรี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.....	301-308

## สารบัญ (ต่อ)

---

---

	หน้า
ภาคผนวก .....	309
รายละเอียดประกอบ รายงานการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ด้านสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช .....	311-331

## ผลงานวิจัยด้านสังคมศาสตร์

---

### ภาคบรรยาย

การพัฒนาหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่อง พยัญชนะไทย  
สำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

The Development of Augmented Reality book on Thai Alphabets Topic for  
Students in Three Southern Border Provinces

สารีนา อูมา ธวัชชัย ปรานซ์ และมุนีเร้าะ ผดุง  
คณะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการเกษตร มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

### บทคัดย่อ

การพัฒนาหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทยสำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ มีจุดประสงค์เพื่อออกแบบหนังสือด้วยเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริงเรื่องพยัญชนะไทยสำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริงเรื่องพยัญชนะไทยสำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่าการออกแบบของหนังสือเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริงอยู่ในระดับคุณภาพมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.70$ , S.D. = 0.37) และผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อหนังสือเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริงของนักเรียน อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 2.70$ , S.D. = 0.60)

**คำสำคัญ:** หนังสือเออาร์ เทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง พยัญชนะไทย จังหวัดชายแดนใต้

### Abstract

The development of augmented reality book on Thai alphabets topic for students in three southern border provinces, this study aims to design the augmented reality book quality on Thai alphabets topic for students in three southern border provinces, and to study satisfied of teachers and students with the augmented reality book on Thai alphabets topic for students in three southern border provinces. The obtained data were analyzed in term of average and standard deviation. The results found that the quality of augmented reality book design was very high ( $\bar{X} = 4.70$ , S.D. = 0.37) and the analysis of the satisfaction of students with of augmented reality book was high ( $\bar{X} = 2.70$ , S.D. = 0.60)

**Keywords:** AR book, augmented reality, Thai alphabets, southern border provinces

### บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระบุหลักการสำคัญประการหนึ่งคือ การให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาและเป็นหลักสูตรที่สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น อีกทั้งกำหนดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นสมรรถนะสำคัญประการหนึ่งของนักเรียน เพื่อให้มีความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ปัจจุบันจึงมีความพยายามนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการสนับสนุนการเรียนการสอนให้กับนักเรียน หากสื่อ นั้นมีความดึงดูดใจ เช่น เป็นสื่อประสมในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น เว็บไซต์มัลติมีเดีย หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เกมส์ การศึกษา นอกจากนี้จะส่งผลดีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว ทั้งครูและนักเรียนต่างพึงพอใจต่อการใช้สื่อเทคโนโลยี ต่างๆอีกด้วย นักการศึกษาและนักวิจัยต่างเห็นว่าสื่อมัลติมีเดียมีส่วนช่วยในการเรียนรู้และพัฒนาการรู้หนังสือของ นักเรียนได้เป็นอย่างดี แต่พบงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่าสื่อมัลติมีเดียจำนวนไม่น้อยตามท้องตลาดไม่มีคุณภาพและไม่สามารถส่งเสริมพัฒนาการการรู้หนังสือได้อย่างแท้จริง เช่น สื่อมัลติมีเดียแทนที่จะส่งเสริมการเรียนรู้กลับทำให้นักเรียนไขว่เขวไปจากเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ เป็นการรบกวนการเรียนรู้และนักเรียนมุ่งสนใจผลิตเพลินในกิจกรรมที่ไม่ได้มีผลต่อการเรียนรู้ นักการศึกษาจึงจำเป็นต้องเลือกสื่อมัลติมีเดียที่มีอยู่ทั่วไปนำมาใช้อย่างระมัดระวัง เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอน (Muneeroh Phadung, 2015)

การเรียนรู้ผ่านหนังสือเสริมด้วยเทคโนโลยีเสมือนผสานโลกจริง คือการนำสื่อคอมพิวเตอร์มาใช้ในการ นำเสนอภาพเสมือนจริงให้ควบคู่กับหนังสือ ได้แก่ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และ วิดีโอ เป็นต้นเป็นพัฒนาการของ หนังสือที่สามารถเชื่อมโยงระหว่างข้อความหรือรูปภาพในหนังสือกับภาพเสมือนจริง โดยการนำเอารหัสสัญลักษณ์ Marker เข้ามาใช้เป็นตัวบันทึกข้อมูลของภาพทั้งในแนวตั้งและแนวนอน ทำให้หนังสือเสริมด้วยเทคโนโลยีเสมือน ผสานโลกจริง เป็นหนังสือที่ทำให้ผู้เรียนได้มองเห็นภาพได้หลากหลายมุมมองและใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากขึ้น (วิวัฒน์ มีสุวรรณ, 2554) โดยจะแสดงภาพเสมือนจริงผ่านหน้าจอของอุปกรณ์เทคโนโลยี เช่น แท็บเล็ต และ มือถือ เป็นต้น ทั้งนี้การนำเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR: Augmented Reality) มาใช้ในการเรียนการสอนเป็นการส่งเสริม ประสิทธิภาพที่แปลกใหม่และสร้างความสนุกสนานควบคู่ไปกับการเรียนรู้ (ณัฐกานต์ ภาคพรต, ปณิตา วรรณพิรุณ และ ปรัชญนันท์ นิลสุข, 2558)

นักการศึกษาจำนวนมากจึงให้ความสนใจในการศึกษาและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนผสาน โลกจริง ยกตัวอย่างเช่น ณัฐกานต์ ภาคพรต, ปณิตา วรรณพิรุณ และ ปรัชญนันท์ นิลสุข (2558) ศึกษาผลการ พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงตามหลักการ การศึกษาบันเทิง โดยเปรียบเทียบผลการพัฒนาอิคิวกับนักเรียนที่เรียนตามการเรียนการสอนแบบปกติ พบว่า นักเรียนที่เรียนตามไอคิวโมเดล มีการพัฒนาอิคิวตามลำดับเวลาแตกต่างจากนักเรียนที่เรียนตามการเรียน การสอนแบบปกติ โดยอิคิวของนักเรียนที่เรียนตามไอคิวโมเดลมีพัฒนาสูงขึ้นสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเรียน การสอนส่วนอิคิวของนักเรียนที่เรียนตามการเรียนการสอนแบบปกติมีพัฒนาการเป็นแนวระนาบตามระยะเวลาในการ เรียนการสอน

วรุณนภา ศรีโสภาพ และคณะ (2556) ศึกษาการพัฒนาหนังสือเสริมบทเรียนสามมิติด้วยเทคนิค ภาพเสมือนผสานโลกจริงเรื่อง อุปกรณ์ที่ใช้ในการเคลื่อนที่ของผู้ป่วยไขสันหลังบาดเจ็บ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา หนังสือเสริมบทเรียนสามมิติด้วยเทคนิคภาพเสมือนผสานโลกจริง เรื่อง อุปกรณ์ที่ใช้ในการเคลื่อนที่ของผู้ป่วยไขสัน หลังบาดเจ็บ และประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และความพึงพอใจต่อหนังสือเสริมบทเรียน ของนิสิตปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 สาขากายภาพบำบัด คณะสหเวชศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 29 คน ทดสอบความแตกต่างของ คะแนนจากแบบทดสอบปรนัยก่อนและหลังเรียนโดยใช้สถิติ Paired Samples Test ก่อนศึกษาหนังสือเสริม บทเรียนผลพบว่านิสิตมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.68 (0.32) คะแนน และหลังการศึกษา พบว่านิสิตมีคะแนนเฉลี่ย เพิ่มขึ้นเป็น 10.17 (0.28) คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p=0.001$ ) ความพึงพอใจในการใช้หนังสือพบว่านิสิต ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 (0.58)

Raphaël Grasset, Andreas Dünser และ Mark Billingham (2008) ศึกษาการพัฒนาสมุดภาพนิทาน เสมือนจริงด้วยเทคโนโลยีเออาร์สำหรับเด็กในรูปแบบของสื่อสามมิติ ผลการสังเกตพฤติกรรมการใช้งานต้นแบบสมุด ภาพนิทานเสมือนจริงดังกล่าวพบว่า เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสมุดภาพนิทานได้ นานกว่าหนังสือนิทานแบบปกติ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำผลการศึกษาความพึงพอใจจากทั้งผู้เชี่ยวชาญและผู้ไปปรับปรุง พัฒนาต้นแบบดังกล่าวให้เป็นสมุดภาพนิทานเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยีเออาร์ที่สมบูรณ์ต่อไป



ราชภัฏวิชาการ 2560 : รายงานการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ด้านวิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ปัญหาสำคัญประการหนึ่งในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ นอกจากปัญหาความไม่สงบในพื้นที่คือปัญหาทางการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาการอ่านออกเขียนได้ เพราะประชาชนในพื้นที่ส่วนใหญ่ใช้ภาษามลายูถิ่นสื่อสารในชีวิตประจำวัน และใช้ภาษาไทยซึ่งเป็นภาษาราชการเป็นภาษาที่สอง ส่งผลกระทบให้นักเรียนในพื้นที่จำนวนมากที่ใช้ภาษามลายูถิ่นเป็นหลักในชีวิตประจำวันประสบปัญหาการอ่านออกเขียนได้ และส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ในวิชาการแขนงต่างๆ (ปรัชญนันท์ นิลสุข และ นวพรรษ เพชรมณี, 2553)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาหนังสือด้วยเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริงเรื่องพยัญชนะไทย ซึ่งสามารถใช้ได้ทั้งเป็นสื่อในชั้นเรียนและสื่อเสริมนอกชั้นเรียนเพื่อการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยผู้วิจัยคำนึงถึงการออกแบบเชิงอัตลักษณ์ในท้องถิ่น สะท้อนวิถีชีวิตที่สัมพันธ์กับนักเรียนทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ได้ทั้งสาระความรู้ควบคู่กับความสนุกสนานเพลิดเพลินผ่านการเรียนรู้ด้วยหนังสือด้วยเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริงเรื่องพยัญชนะไทยสำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของครูและนักเรียนที่มีต่อหนังสือเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริงเรื่องพยัญชนะไทยสำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มอย่างง่าย (random sampling)

#### วิธีการพัฒนาสื่อ

ผู้วิจัยประยุกต์ขั้นตอนกระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแบบ EDDIE MODEL (ณัฐกร สงคราม, 2554) ใช้เป็นวิธีการในพัฒนาหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผ่านโลกจริง ดังนี้

1. การวิเคราะห์ความต้องการ : ศึกษาวิเคราะห์ความเหมาะสมของเนื้อหาและรูปแบบ ในการพัฒนาหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทยสำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การออกแบบ: จัดทำสตอรี่บอร์ดและผังงานโปรแกรมของหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริงเรื่องพยัญชนะไทยสำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้
3. การพัฒนาสื่อ: พัฒนาหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริงตามที่ได้ออกแบบไว้ในขั้นตอนที่ 2 หลังจากนั้นจึงนำสื่อที่ได้ไปประเมินหาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อปรับปรุงให้เหมาะสมก่อนนำไปทดลองใช้ต่อไป
4. การนำไปใช้งาน: นำหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริงที่ได้ปรับปรุงตามที่ยุเชี่ยวชาญเสนอแนะ ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้
5. การประเมินผล: ประเมินผลการศึกษาทดลองใช้หนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง โดยนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติแล้วจัดทำรายงาน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1. หนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทย สำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ราชภัฏวิชาการ 2560 : รายงานการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ด้านวิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

2. แบบประเมินคุณภาพหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทย สำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (มาตรฐานค่า 5 ระดับ)

3. แบบประเมินความพึงพอใจหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทย สำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (มาตรฐานค่า 3 ระดับ)

**การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้**

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติเบื้องต้น ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

**ผลการวิจัยและอภิปรายผล**

**ผลการวิจัย**

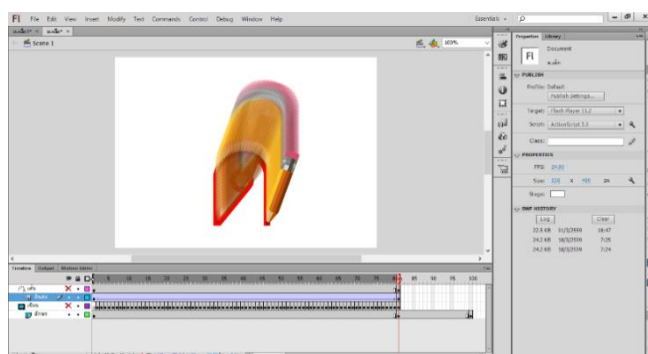
1. การออกแบบหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทย สำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ผลการประเมินคุณภาพการออกแบบหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทย สำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่ามีคุณภาพในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.70$ , S.D.= 0.37)

สื่อเสมือนจริงที่ใช้ในการพัฒนาหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทย สำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ได้แก่ ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ซึ่งผู้วิจัยสร้างจากโปรแกรม Adobe Flash CS6 ดังตัวอย่างในภาพที่ 1 และ 2



ภาพที่ 1 การสร้างภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว



ภาพที่ 2 การสร้างภาพเคลื่อนไหวสาดิการเขียนตัวอักษร

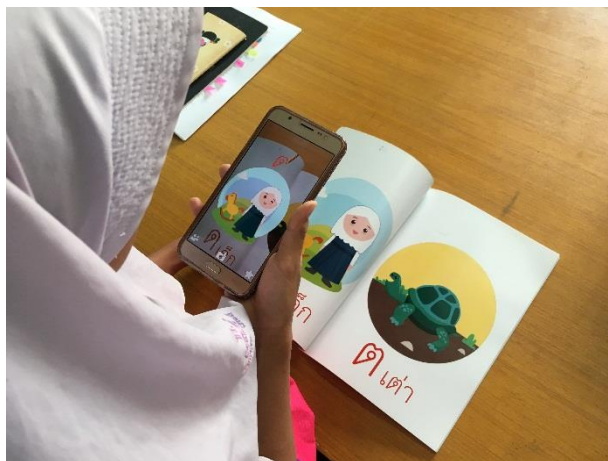
ราชภัฏวิชาการ 2560 : รายงานการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ด้านวิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

Marker ที่ใช้กำหนดพื้นที่ในการส่องด้วยกล้องจากมือถือหรือแท็บเล็ตเพื่อให้เกิดการนำเสนอสื่อเสมือนจริง ได้แก่ ภาพประกอบในหนังสือ ดังตัวอย่างในภาพที่ 3



ภาพที่ 3 รูปภาพ Marker ในหนังสือ

วิธีการใช้งานหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทย สำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จะต้องใช้ในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น มือถือ หรือ แท็บเล็ต เป็นต้น ช่วยในการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ดังตัวอย่างการใช้งานในภาพที่ 4



ภาพที่ 4 การใช้งานหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทย

ทั้งนี้วิธีการใช้งานหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทย สำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน สรุปได้ดังต่อไปนี้

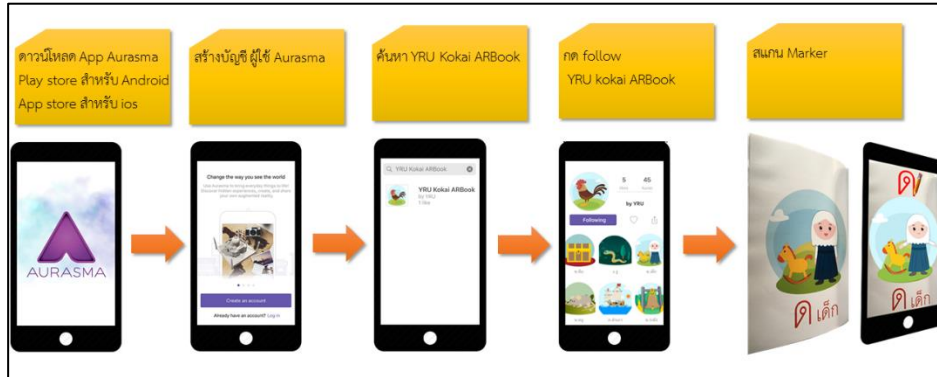
ขั้นที่ 1: ดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Aurasma โดยอุปกรณ์ Android สามารถดาวน์โหลดได้จาก Google play และ อุปกรณ์ iOS สามารถดาวน์โหลดได้จาก AppStore

ขั้นที่ 2: เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และเปิดแอปพลิเคชัน Aurasma กดปุ่ม Create an account เพื่อสมัครบัญชีผู้ใช้ โดยใส่ Email ในช่อง Username และกำหนดรหัสผ่านในช่อง Password

ราชภัฏวิชาการ 2560 : รายงานการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ด้านวิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ขั้นที่ 3: เข้าใช้งานโดยใส่ Login บัญชีผู้ใช้ พิมพ์คำค้นหาว่า YRU kokai ARBook แล้วกดปุ่ม Follow

ขั้นที่ 4: กดปุ่มส่ง Marker แล้วนำมือถือหรือแท็บเล็ตส่งไปที่รูปภาพประกอบพยัญชนะไทยในหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทย จะปรากฏภาพเคลื่อนไหว อนิเมชันบนหน้าจอ



ภาพที่ 5 ขั้นตอนการใช้งานหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทย

2. การศึกษาความพึงพอใจต่อหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทย สำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทย สำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1. หนังสือ AR บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน	2.77	0.63	มาก
2. นักเรียนชอบเนื้อหาและภาพประกอบในหนังสือ AR	2.90	0.40	มาก
3. นักเรียนชอบการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวบนหน้าจอมือถือ/แท็บเล็ต	2.77	0.57	มาก
4. นักเรียนชอบเสียงบรรยายประกอบ ผ่านหน้าจอมือถือ/แท็บเล็ต	2.53	0.73	มาก
5. การเรียนด้วยหนังสือ AR ทำให้เข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น	2.50	0.68	มาก
6. หนังสือ AR ช่วยให้นักเรียนเรียนได้อย่างเพลิดเพลิน	2.77	0.57	มาก
7. หนังสือ AR ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน	2.63	0.67	มาก
8. นักเรียนชอบการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น มือถือ แท็บเล็ต เป็นต้น	2.73	0.58	มาก
9. นักเรียนอยากให้ครูใช้หนังสือ AR นี้	2.73	0.58	มาก
10. นักเรียนอยากใช้หนังสือ AR ในบทเรียนอื่นๆด้วย	2.70	0.60	มาก
<b>รวม</b>	<b>2.70</b>	<b>0.60</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 1 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่องพยัญชนะไทย สำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ( $\bar{X} = 2.70$ , S.D.= 0.60) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า นักเรียนชอบเนื้อหาและภาพประกอบในหนังสือ AR มาก

ที่สุด ระดับความพึงพอใจมาก ( $\bar{X} = 2.90$ , S.D.= 0.40) รองลงมาคือ หนังสือ AR บวกจุดประสงค์การเรียนรู้  
ชัดเจน ( $\bar{X} = 2.77$ , S.D.= 0.63) นักเรียนชอบการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวบนหน้าจอมือถือ/แท็บเล็ต  
( $\bar{X} = 2.77$ , S.D.= 0.75) และหนังสือ AR ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน ( $\bar{X} = 2.77$ , S.D.= 0.75)  
ตามลำดับ

### สรุปผลการวิจัย

หนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสานโลกจริง เรื่องพญานาคไทย สำหรับนักเรียนในสามจังหวัดชายแดน  
ภาคใต้ เป็นการศึกษาเบื้องต้นถึงการออกแบบและความพึงพอใจของหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสานโลกจริง ซึ่ง  
อยู่ในระดับคุณภาพมากที่สุด และนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ถือได้ว่าเป็นสื่อที่มีคุณภาพและได้รับความ  
สนใจจากกลุ่มเป้าหมาย พร้อมนำไปใช้งานกับนักเรียนและจะช่วยให้เด็กเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้เกิดความ  
สนุกสนานเพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ภาษาไทยอย่างมี  
ประสิทธิภาพ

### อภิปรายผลการวิจัย

1. การออกแบบหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสานโลกจริง เรื่องพญานาคไทย สำหรับนักเรียนในสาม  
จังหวัดชายแดนภาคใต้ มีคุณภาพในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ญัฐกานต์ ภาคพรต ปณิตา  
วรรณพิรุณ และปรัชญนันท์ นิลสุข (2558) ที่ศึกษาผลการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอน  
แบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงตามหลักการการศึกษابันเทิง ซึ่งสื่อมีคุณภาพที่ดีพร้อมใช้งานได้
2. ความพึงพอใจต่อหนังสือเสริมเทคโนโลยีเสมือนผสานโลกจริง เรื่องพญานาคไทย สำหรับนักเรียนใน  
สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ อยู่ในระดับมาก ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่ชอบเนื้อหาและภาพประกอบในหนังสือ AR  
สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรีวิวัฒน์ พิธิษฐพงศ์ และมนัสวี แก่นอำพรพันธ์ (2555) ที่ศึกษาโปรแกรมเสริมเพื่อเพิ่ม  
ประสิทธิภาพในการใช้งานเทคโนโลยีเสมือนจริงซึ่งสามารถพัฒนาระบบได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา  
เป็นที่ยอมรับของผู้ใช้งาน
3. ในงานวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยจึงควรนำสื่อที่ได้จากการวิจัยไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายเพื่อ  
ศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องตามความจำเป็นของการนำเทคโนโลยีการศึกษาเข้ามาใช้เพื่อ  
การพัฒนาการศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ถือเป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์ที่กำหนดไว้ในแผนการศึกษาแห่งชาติ  
ฉบับปรับปรุง (พ.ศ. 2552 – 2559) สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2553)

### เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์  
ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ญัฐกร สงคราม. (2554). การออกแบบและพัฒนาโมดูลมีเดียเพื่อการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร :  
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ญัฐกานต์ ภาคพรต, ปณิตา วรรณพิรุณ และปรัชญนันท์ นิลสุข. (2558). ผลการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ด้วย  
รูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงตามหลักการการศึกษابันเทิง. การ  
ประชุมวิชาการระดับชาติ โสตา-เทคโนโลยีสัมพันธ์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 29 (หน้า 11-19).  
กรุงเทพมหานคร : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ปรัชญนันท์ นิลสุข และนภาพรช เพชรมณี. (2553). สื่อและเทคโนโลยีการศึกษาเพื่อการพัฒนาการศึกษาจังหวัด  
ชายแดนใต้. วารสารวิทยบริการ, 21(3), 107-118.

ราชภัฏวิชาการ 2560 : รายงานการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ด้านวิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

---

- ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์ และมนัสวี แก่นอำพรพันธ์. (2555). โปรแกรมเสริมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้งานเทคโนโลยีเสริมเสมือนจริง. วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วรุณณา ศรีโสภภาพ วิวัฒน์ มีสุวรรณ อรชลิดา พรหมปั้น อังศุมาลิน แซ่มสกุล และภาณุวัฒน์ อยู่ดี. (2556). การพัฒนาหนังสือเสริมบทเรียนสามมิติด้วยเทคนิคภาพเสมือนผสมผสานโลกจริง เรื่อง อุปกรณ์ที่ใช้การเคลื่อนที่ของผู้ป่วยไขสันหลังบาดเจ็บ. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 1(15), 24-32.
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2554). การเรียนรู้ด้วยการสร้างโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 13(2), 119-127.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). แผนพัฒนาการศึกษาในเขตพิเศษ จังหวัดชายแดนภาคใต้ พ.ศ. 2552-2555. กรุงเทพมหานคร : สกศ.
- Muneeroh Phadung. (2015). An interactive e-book design and its development to enhance the literacy learning of the minority language students. *International Journal of Sustainable Energy Development*, 4(2), 228-232.
- Raphaël Grasset, Andreas Dünser and Mark Billingham. (2008). Edutainment with a mixed reality book: a visually augmented illustrative children's book. *Proceedings of the 2008 International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology* (pp. 292-295). Yokohama, Japan.