

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคความดันโลหิตสูง” สำหรับเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ให้แก่ ครู ผู้ปกครอง นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป ซึ่งสามารถนำไปปฏิบัติตนเองได้อย่างถูกวิธีในการป้องกันโรคความดันโลหิตสูง สามารถสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เชี่ยวชาญที่มีความเชี่ยวชาญในด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญในด้านเทคนิค 5 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลประกอบด้วย

- 1.สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคความดันโลหิตสูง”
- 2.แบบประเมินคุณภาพ การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคความดันโลหิตสูง” โดยผู้เชี่ยวชาญ

5.1 สรุปผลการวิจัย

สามารถสรุปผลการวิจัย โดยการวิเคราะห์ข้อมูลได้ ดังนี้

5.1.1 ผลการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคความดันโลหิตสูง” ประกอบด้วยการเรียนรู้ทำความเข้าใจกับโรคความดันโลหิตสูง การป้องกันการเกิดโรค โดยนำเสนอสื่อในรูปแบบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เวลาในการดำเนินเรื่อง 20 นาที

5.1.2 ผลการประเมินคุณภาพ การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคความดันโลหิตสูง” พบว่าอยู่ในเกณฑ์ดี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง รู้จัก “โรคความดันโลหิตสูง” สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

5.2.1 ด้านการพัฒนาสื่อการตูนแอนิเมชัน เรื่อง รู้จัก “โรคความดันโลหิตสูง” ซึ่งมีคาสอดคล้องกับงานวิจัยด้านการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “อาหารหลัก 5 หมู่” ได้พัฒนาขึ้นตามลักษณะของสื่อมัลติมีเดีย ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วันนิสา แซ่ฉั่ว และคณะ (2559 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่อง “5 โรคยอดฮิต” โดยมีลักษณะเป็นมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ ที่ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

5.2.2 ด้านการประเมินคุณภาพสื่อการตูนแอนิเมชัน เรื่อง รู้จัก “โรคความดันโลหิตสูง” พบว่าอยู่ระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ โสภา กรธรรมสูต (2555 : 28-37) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มัลติมีเดีย เรื่อง “การนวดทารก” สำหรับผู้ดูแลเด็ก ในโครงการศูนย์ศึกษาเด็กเล็กระดับความคิดเห็นของผู้ดูแลเด็กต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มัลติมีเดีย เรื่อง “การนวดทารก” นั้น มีความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาและการออกแบบอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 4.45

5.3 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

5.3.1 เปลี่ยนสีและฟอนต์ตัวอักษร

5.3.2 เปลี่ยนภาพวาดตัวละครเป็นภาพวาดเอง

5.4 ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งต่อไป

5.4.1 ควรวิจัยและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องของด้านอื่นๆ ต่อไป

5.4.2 ควรมีการวิจัยและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับโรคอื่นๆ ต่อไป

บรรณานุกรม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กาญจนา ทองประไพ และคณะ. (2559). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “การคุมกำเนิดในวัยเรียน”.

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

จักรกฤษณ์ แก้วยศ (2553) การออกแบบตัวละคร

[ออนไลน์]. สืบค้นจาก: <http://sc.computer.igetweb.com> [เข้าถึงข้อมูล 16 กันยายน 2560].

ศุภยเทพ ภัทรโกศล (2556) ประเภทของการ์ตูน

[ออนไลน์]. สืบค้นจาก: <http://www.elearning.ac.th> [เข้าถึงข้อมูล 17 กันยายน 2560].

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค (2550) คู่มือสำหรับการเรียนรู้แอนิเมชันเบื้องต้น พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์ฐานบุ๊คส์

บุญยวีร์ ธุจิบุริตานันท์ (2555) ออกแบบการ์ตูนอย่างมีสไตล์ (Cartoon Character Desing)

กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โปรวิชั่น

ปาพจน์ หนูนักดี, (2553) หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์ นนทบุรี :

สำนักพิมพ์ไอดีซี

ปิยะ นากสงค์ และคณะ, (2559) สร้างงานมัลติมีเดียแอนิเมชันด้วย Flash CS6+CC กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์รีโวว่า

พัชรา หมั่นบำรุง และคณะ. (2559). สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “เบาหวานป้องกันได้ ควบคุมได้เพียงรู้

และเข้าใจ”. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.

ภัททิรา เหลืองวิลาศ, (2552) ออกแบบและสร้างงานกราฟิกด้วย Illustrator CS4 กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์พรินท์

วันนิสา แซ่ฉั่ว และคณะ. (2559). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่อง “5 โรคยอดฮิต”. คณะวิทยาการ

จัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.

วิชัย เทียนถาวร, (2560) ความดันโลหิตสูง

[ออนไลน์]. สืบค้นจาก: <https://www.matichon.co.th> [เข้าถึงข้อมูล 16 กันยายน 2560].

สำรวย สุคนที และณัฐวิมล พูลละผลิน. (2559). การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง รู้จัก

“ไข้หวัดใหญ่”. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.

บรรณานุกรม (ต่อ)

สุทธิพงษ์ ทศนีย์พันธุ์, (2560) **ความดันโลหิตสูง (Hypertension)**

[ออนไลน์]. สืบค้นจาก: <http://www.chaophya.com> [เข้าถึงข้อมูล 16 กันยายน 2560].

แอดมิน pobpad, (2560) **ความดันโลหิตสูง**

[ออนไลน์]. สืบค้นจาก: <https://www.pobpad.com> [เข้าถึงข้อมูล 16 กันยายน 2560].

แอดมิน halsat, (2560) **โรคความดันโลหิตสูง ลักษณะสาเหตุอาการและดูแลการรักษา 30 วิธี
ของความดันโลหิตสูง**

[ออนไลน์]. สืบค้นจาก: <http://www.halsat.com> [เข้าถึงข้อมูล 16 กันยายน 2560].

แอดมิน siamhealth, (2560) **โรคแทรกซ้อนของโรคความดันโลหิตสูง**

[ออนไลน์]. สืบค้นจาก: <https://www.siamhealth.net> [เข้าถึงข้อมูล 16 กันยายน 2560].

แอดมิน freedesignfree, (2550) **ความสำคัญของการออกแบบกราฟิก เพื่อการประชาสัมพันธ์**

[ออนไลน์]. สืบค้นจาก: <https://freedesignfree.wordpress.com> [เข้าถึงข้อมูล 16 กันยายน 2560].

แอดมิน vorabhasd, (2560) **วงจรรี**

[ออนไลน์]. สืบค้นจาก: <https://www.vorabhasd.co.th> [เข้าถึงข้อมูล กันยายน 16 2560].

แอดมิน Kunapojhtml, (2560) **สี่ตรงข้าม**

[ออนไลน์]. สืบค้นจาก: <https://sites.google.com> [เข้าถึงข้อมูล 16 กันยายน 2560].

แอดมิน Pumbank, (2556) **Adobe Photoshop CS6**

[ออนไลน์]. สืบค้นจาก: <http://pumbank.blogspot.com> [เข้าถึงข้อมูล 16 กันยายน 2560].

แอดมิน Bellanina, (2558) **อัดเสียงและใส่เอฟเฟคท์อย่างง่ายด้วย All Free Sound Recorder**

[ออนไลน์]. สืบค้นจาก: <http://108like.com> [เข้าถึงข้อมูล 16 กันยายน 2560].

[ออนไลน์]. สืบค้นจาก: <https://www.facebook.com/notes> [เข้าถึงข้อมูล 16 กันยายน 2560].

แอนนา พายุพัฑ, (2558) **มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ** พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไอเดียเอส
โตร์

บรรณานุกรม (ต่อ)

Dr.Care, (2558) ความดันโลหิต สงสัยไหมว่าทำไมต้องมีตัวเลขสองค่า

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ภาคผนวก ก

แบบประเมินสารนิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี



แบบประเมินคุณภาพ

การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคความดันโลหิตสูง”

คำชี้แจง:

แบบประเมินชุดนี้จัดทำขึ้นจาก นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ภาควิเศษ สาขาบริหารธุรกิจ (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) คณะวิทยาการจัดการ ซึ่งจัดทำขึ้นโดยวัตถุประสงค์เพื่อประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชันคำตอบของท่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำสารนิพนธ์ การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคความดันโลหิตสูง” และการประเมินนี้จะไม่ผลกระทบต่อท่านแต่อย่างใด

เกณฑ์การให้คะแนนของแบบประเมิน

คะแนน 5 หมายถึง	มีความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันในระดับ ดีมาก
คะแนน 4 หมายถึง	มีความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันในระดับ ดี
คะแนน 3 หมายถึง	มีความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันในระดับ ปานกลาง
คะแนน 2 หมายถึง	มีความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันในระดับ พอใจ
คะแนน 1 หมายถึง	มีความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันในระดับ ควรปรับปรุง

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นต่อการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคความดันโลหิตสูง”

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

หัวข้อแบบประเมิน	ระดับคะแนน					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
ด้านเนื้อหา						
1. เนื้อหามีความเข้าใจ						
2. เนื้อหามีความต่อเนื่อง						
3. เนื้อหาประโยชน์						
4. เนื้อหาที่น่าสนใจ						
ด้านรูปภาพ						
1. ความเหมาะสมของรูปภาพกับเนื้อหา						
2. ความสวยงามของรูปภาพ						
3. ความเหมาะสมของสีที่ใช้						
4. ความชัดเจนของรูปภาพ						
ด้านตัวอักษร						
1. ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร						
2. ความสวยงามของตัวอักษร						
3. ความเหมาะสมของสีตัวอักษร						
4. ความชัดเจนของตัวอักษร						
ด้านเสียงและภาษา						
1. ความเหมาะสมของเสียง						
2. ความชัดเจนของเสียง						
ด้านการนำเสนอและการใช้งาน						
1. ระยะเวลาในการนำเสนอ						
2. มีความต่อเนื่องในการนำเสนอ						
3. การใช้งานน่าสนใจ และเข้าใจง่าย						

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ภาคผนวก ข

ประวัติผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยศรีสะเกษ

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ - สกุล	นายณัฐดนัย ฤกษ์เปรมปรี
สาขาวิชา	บริหารธุรกิจ (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)
วัน เดือน ปีเกิด	17 เมษายน 2536
ที่อยู่	209/32 ม.3 ต.บางปูใหม่ อ.เมือง จ.สมุทรปราการ
โทรศัพท์	088-636-5781
ประวัติการศึกษา	
ระดับมัธยมศึกษา	
พ.ศ. 2548 - 2551	โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สวนกุหลาบวิทยาลัยสมุทรปราการ
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)	
พ.ศ.2551 - 2554	วิทยาลัยเทคนิคสมุทรปราการ
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)	
พ.ศ.2554 - 2556	วิทยาลัยเทคนิคสมุทรปราการ
ระดับปริญญาตรี	
พ.ศ. 2557 - 2560	บริหารธุรกิจบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ - สกุล

นายวัชรพล พรมงค์

สาขาวิชา

บริหารธุรกิจ (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)

วัน เดือน ปีเกิด

4 สิงหาคม 2534

ที่อยู่

218/2 ม.1 ต. บางโฉลง อ. บางพลี จ. สมุทรปราการ 10540

โทรศัพท์

082 - 7983213

ประวัติการศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา

พ.ศ.2547 - 2549 โรงเรียนบางแก้วประชาสรรค์

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

พ.ศ.2550 - 2552 วิทยาลัยพณิชยการบางนา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

พ.ศ.2553 - 2554 วิทยาลัยพณิชยการบางนา

ระดับปริญญาตรี

พ.ศ.2557 - 2560 บริหารธุรกิจบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ - สกุล

นายสถิต แก้วมณี

สาขาวิชา

บริหารธุรกิจ (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)

วัน เดือน ปีเกิด

4 พฤษภาคม 2531

ที่อยู่

5/360 ม.6 ต.บางเมือง อ.เมือง จ.สมุทรปราการ 10270

โทรศัพท์

0855603411

ประวัติการศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา

พ.ศ.2544 – 2546 โรงเรียนบูรารักษ์

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

พ.ศ.2551 – 2554 วิทยาลัยเทคโนโลยีสุวรรณภูมิบริหารธุรกิจ

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

พ.ศ.2554 - 2556 วิทยาลัยเทคโนโลยีสุวรรณภูมิบริหารธุรกิจ

ระดับปริญญาตรี

พ.ศ.2557 – 2560 บริหารธุรกิจบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี