

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สื่อคณิตศาสตร์แสนสนุก” สามารถสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เชี่ยวชาญที่มีความชำนาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 5 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย

1. สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สื่อคณิตศาสตร์แสนสนุก”
2. แบบประเมินคุณภาพ การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สื่อคณิตศาสตร์แสนสนุก”

โดยผู้เชี่ยวชาญ

5.1 สรุปผลการวิจัย

สามารถสรุปผลการวิจัยโดยการวิเคราะห์ข้อมูลได้ ดังนี้

5.1.1 ผลการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สื่อคณิตศาสตร์แสนสนุก” ประกอบด้วย จำนวนนับ 1 ถึง 5 และ 0 จำนวนนับ 6 ถึง 10 การบวกจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10 การลบจำนวนสองจำนวนที่ตัวตั้งไม่เกิน 10 จำนวนนับ 10 ถึง 20 การบวกและการลบจำนวนที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 20 และการชั่ง โดยนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และปฏิสัมพันธ์

5.1.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สื่อคณิตศาสตร์แสนสนุก” พบว่าอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สื่อคณิตศาสตร์แสนสนุก” สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัย ได้ดังนี้

ด้านการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สื่อคณิตศาสตร์แสนสนุก” ได้พัฒนาขึ้นตามลักษณะ ของสื่อมัลติมีเดีย ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และปฏิสัมพันธ์ ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ กิ่งกาญจน์ อูระวัตร, ชัยวิชิต วัชรโรภาส และเอกพจน์ สำราญใจ (2559,

หน้าบทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “ การแยกขยะ ”, พัชรา หมั่นบำรุง, พงศ์พัฒน์ ครอบเพชร และอดิศักดิ์ เนาว์ถึง (2559, หน้าบทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อ มัลติมีเดีย เรื่อง “ เบาทหวานป้องกันได้ ควบคุมได้เพียงรู้ และเข้าใจ ”, ชัยมงคล เป็งใสและสุพรรณ โรจน์ บุญปองหา (2560, หน้าบทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “ 18 วิธีเลิกบุหรี่ ”, 4 พจมาลย์ ชนะสินธุ์และวิมลรัตน์ รักขันโท (2560, หน้า บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “ โรคมือ เท้าปาก”และกฤษฎา เจริญผิวและวิจิตรา วงษ์เปรม (2560, หน้า บทคัดย่อ) ได้พัฒนามัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง “สื่อการสอน A-Z คำศัพท์สัตว์น้ำ” โดยมีลักษณะเป็นมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ ที่ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

ด้านการประเมินคุณภาพสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สื่อคณิตศาสตร์แสนสนุก” พบว่าอยู่ระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กิ่งกาญจน์ อูระวัตร, ชัยวิจิต วัชรโรภาส และเอกพจน์ ตำราญใจ (2559, หน้าบทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “การแยกขยะ” มีรูปแบบการนำเสนอแบบมัลติมีเดีย ผลการประเมินคุณภาพ ด้านเนื้อหา ด้านภาพนิ่ง ด้านตัวอักษรและข้อความ ด้านการนำเสนอข้อมูล และด้านเสียงและภาษา โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก

5.3 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

- 5.3.1 แก้ไขตัวหนังสือไม่ให้คลุม โทนกับสีฉาก
- 5.3.2 เพิ่มฉากเกมเพื่อดึงดูดความสนใจ
- 5.3.2 แก้ไขขนาดของตัวการ์ตูน