

การใช้นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเพื่อเสริมสร้างทักษะความเข้าใจ
ภาษาอังกฤษและการตระหนักถึงความสำคัญของตำนานท้องถิ่น
ของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย

The Promotion of English Language Competency and the Awareness of Ethics
Value's Local Folktales among Chiang Rai Youth through
Infographic Innovation

ปรียาภา วังมณี¹, วรพล ฐูปมงคล²

Preeyapha WANGMANEE, Worapol Thoopmongkol

E-mail: preeyapha.bis@cru.ac.th, worapol33@gmail.com

(Received: December 29, 2019; Revised February 29, 2020; Accepted March 10, 2020)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่น เรื่อง “แมงสีหู่ห้าตา” 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสรุปความเข้าใจภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง “แมงสีหู่ห้าตา” 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง “แมงสีหู่ห้าตา” โดยผู้วิจัยได้ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 178 คน เนื่องจากผู้วิจัยกำหนดให้ผู้ตอบแบบสอบถามต้องมีคุณสมบัติตามที่กำหนด คือ มีอายุระหว่าง 15-25 ปี และ ต้องเป็นนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง “แมงสีหู่ห้าตา” แบบทดสอบวัดทักษะความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษจากการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นผ่านนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่องแมงสีหู่ห้าตา แบบสอบถามความพึงพอใจของเยาวชน และ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ตามลำดับ

ผลการวิจัย พบว่า คุณภาพนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง “แมงสีหู่ ห้าตา” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนแบบวัดทักษะความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษของเยาวชนในจังหวัดเชียงรายที่มีต่อการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นผ่านนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนาน

¹ โปรแกรมวิชาภาษาตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

² โปรแกรมวิชาภาษาตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ท้องถิ่นเรื่อง“แมงสีหูห้าตา”พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 อยู่ในระดับมาก ในขณะที่แบบสอบถามความพึงพอใจจากการใช้นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง“แมงสีหู ห้าตา”พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิก ตำนานท้องถิ่น ความสามารถในการเข้าใจ ความตระหนัก

Abstract

This research aimed to 1) build English infographic media innovation in the local legend of four-ears-five eyes creature, 2) to compare the ability to understand English pre-trial and post-trial Infographic media innovation in the local legend of four-ears-five eyes creature and 3) to study the satisfaction of youth with English infographic media innovation in the local legend of four-ears-five eyes creature. The researchers selected purposive sampling technique for 178 persons because the researchers require all questionnaire respondents to meet the requirements of the age between 15-25 years and they must be students at Chiang Rai Rajabhat University. Research instruments are English infographic media innovation in the local legend of four-ears-five eyes creature, English Language Competency Test for understanding the English infographic media innovation in the local legend of four-ears-five eyes creature and questionnaire on youth's satisfaction towards English infographic media innovation in the local legend of four-ears-five eyes creature. Statistics for data analysis are IOC, mean and standard deviation (S.D.) respectively.

Research findings were found that the quality of English infographic media innovation in the local legend of four-ears-five eyes creature order showed an average of 4.53 at the highest level. For English Language Competency Test for understanding from English infographic media innovation in the local legend of four-ears-five eyes creature, it was found that the average (3.52) was at high level, while the questionnaire for youth's satisfaction towards English infographic media innovation in the local legend of four-ears-five eyes creature was satisfied by an average of 4.55 of the most satisfying level.

Keywords: Infographic Innovation, Local Legend, English Language Competency, Local Ethic's Value Awareness

บทนำ

ปัจจุบันในยุคสมัยที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในการใช้ชีวิตของคนทุกเพศทุกวัย ได้มีการศึกษาแนวคิดและทฤษฎี ซึ่งหลายงานวิจัยมีผลพบว่านวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นกำลังเป็นที่นิยมมากเพราะเป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลที่เข้าใจซับซ้อนหรือข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือมานำเสนอในรูปแบบต่างๆให้กระชับและสร้างสรรค์ สามารถเล่าเรื่องราวด้วยตัวเองโดยไม่จำเป็นต้องมีผู้บรรยายเพิ่มซึ่งสามารถ ทำให้คนทั่วไปเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้นด้วยแผ่นภาพอินโฟกราฟิกแผ่นเดียว ซึ่งเป็นข้อมูลที่ถูกต้องตรงมาเป็นอย่างดี จากรายงานสรุปการบรรยายของดร.สุชาติ (2561). อินโฟกราฟิก คือการใช้ข้อมูล (Information+Graphic) เพื่อแปลงข้อมูลเป็นนามธรรม ปริมาณมาก น่าเบื่อ เข้าใจยาก ให้ข้อมูลที่กระชับ น่าสนใจ เหมือนสำนวนภาษาจีนว่า “หนึ่งภาพแทนคำพูดได้พันคำ” เราถือได้ว่านวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเป็นสื่อสร้างสรรค์ที่สามารถหยิบยกเรื่องราวเล็กๆไปจนถึงเรื่องราวใหญ่โตมานำเสนอในมุมมองที่แปลกตาและทันสมัยดึงดูดความสนใจ อินโฟกราฟิกจัดเป็นเครื่องมือนำเสนอข้อมูลด้วยกราฟิกสวยงาม สะดุดตา สร้างความแตกต่างอย่างน่าสนใจ และกำลังเป็นที่นิยมด้วยความที่เป็นการนำเสนอ ที่เข้าใจง่ายสะดวก และไม่ใช้เวลามากเพราะเป็นการจัดข้อมูลตัวเลข และตัวอักษรให้กลายมาเป็นภาพที่สวยงาม และ ด้วยความที่มีลักษณะโดดเด่นเรื่องการสื่อสารจึงกลายเป็นที่ยอมรับว่าเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ดียิ่งไปกว่านั้นมีการนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนและเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องด้วยการมองเห็นเป็นข้อมูลเป็นภาพสามารถช่วยเรื่องการเรียนรู้ได้ (พัชรา,2015)

นอกจากนี้ในโลกยุคข้อมูลข่าวสารนี้เอง ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารอย่างกว้างขวางและถือเป็นภาษาสากล ดังนั้นการส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ทักษะทางภาษาอังกฤษนอกห้องเรียนถือเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่เข้าถึงบุคคลทุกเพศทุกวัยโดยเฉพาะเยาวชนที่เป็นวัยที่รับสารได้รวดเร็ว โดยที่มิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ โปแกรมมิวิชาภาษาตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ที่ได้จัดทำสื่อหนังสือนิทานเรื่องแมงสีหูห่าตาเป็นการนำเสนอเรื่องราวในภาคภาษาอังกฤษซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนในรายวิชาของหลักสูตรภาษาอังกฤษ โดย Mr. Albert Lisec ชาวอเมริกัน ผู้สอนรายวิชาไทยศึกษาที่มีความสนใจเรียนรู้ในตำนานท้องถิ่นของจังหวัดเชียงราย เป็นเวลากว่า 30 ปี โดยนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ในการสอนอย่างเป็นรูปธรรม มีผลงานที่จัดทำโดยนักศึกษาที่เป็นหนังสือภาพประกอบเรื่องเล่าตำนานแมงสีหูห่าตาอีกท่านหนึ่ง ที่มิจัย พบว่าชิ้นงานบางชิ้นของนักศึกษามีความน่าสนใจ ทั้งการนำเสนอ รูปแบบสีสัน และการเล่าเรื่อง โดยการเล่าเรื่องนั้นเป็นการเล่าเรื่องโดยใช้ภาษาอังกฤษที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ซึ่งนักศึกษาได้ใช้ทักษะภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบหนังสือนิทานเรื่องเล่าตำนานแมงสีหูห่าตา จึงเกิดความคิดในการประยุกต์และต่อยอดผลงานของนักศึกษา นำมาประยุกต์เป็นนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเพื่อการเรียนรู้ได้อีกหนึ่งช่องทางและถือเป็นการส่งเสริมผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาและสามารถนำมาใช้เป็นสื่อเสริมสร้างศักยภาพพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้อีกทางหนึ่งด้วย

อีกทั้ง เพื่อให้สอดคล้องเข้ากับเหตุการณ์ปัจจุบันที่ได้รับความสนใจ สืบเนื่องจากในปีพ.ศ.2561 ที่ผ่านมามีจังหวัดเชียงรายเป็นเจ้าภาพในการจัดการแข่งขันกีฬาแห่งชาติขึ้น มีการนำเอาสัตว์ในตำนานท้องถิ่นของจังหวัดเชียงราย มาเป็นมาสคอตสัญลักษณ์ของเชียงรายเกมส์ ครั้งที่ 46 ยิ่งได้ต่อยุ่ถึงความ เป็นเอกลักษณ์และทราบถึงแนวคิดในการนำแมงสีหูห่าตามาเป็นสัญลักษณ์และเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ทั้งนี้ ที่มิจัยได้สอบถามโดยวาจา

กับเยาวชนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พบว่า ส่วนใหญ่รู้ว่าแมงสีหูห้ำตาเป็นสัตว์ประหลาดที่มี 4 หู และ 5 ตา กินก้อนถ่านเป็นอาหาร และ ถ่ายอุจจาระเป็นทองคำ แต่พอถามถึงที่มาและที่ไปถึงเรื่องราวปรากฏว่า ส่วนน้อยไม่สามารถเล่าเรื่องราวได้ โดยเหตุผลนี้เอง ที่มิวิจัยจึงเกิดแรงบันดาลใจและมีความสนใจที่จะพัฒนา นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นโดยประยุกต์ร่วมกับการเล่าเรื่องราวตำนานท้องถิ่นให้ เหมาะสมกับเยาวชน นำมาผสมผสานกับการจัดสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษไปในตัว โดยหยิบยกเรื่องราวของ ตำนานแมงสีหูห้ำตา (จากตำนานพระธาตุตอดยเขาควายแก้ว) ที่กำลังเป็นที่รู้จักและได้รับความสนใจจากประชาชน อย่างแพร่หลายสืบเนื่องมาจากการจัดการแข่งขันกีฬาแห่งชาติครั้งที่ 46 “เจียงฮายเกมส์” เป็นการส่งเสริมให้ เยาวชนทราบถึงเรื่องราวประวัติความเป็นมาได้อย่างถูกต้องและตระหนักถึงความสำคัญของตำนานท้องถิ่นใน ภูมิภาคของตนเอง เกิดการแบ่งปันความรู้ มุมมองในการเล่าเรื่องราวจากนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษ ตำนานท้องถิ่น ส่งผลให้เกิดการพัฒนาความคิดจากการรวบรวมเรื่องราวแล้วนำมาออกแบบเป็นสื่อการเรียนรู้ ทักษะภาษาอังกฤษควบคู่กันไป ทำให้ผู้ชมที่เป็นเยาวชนสามารถฝึกทักษะภาษาอังกฤษไปพร้อมๆกัน มิวิจัย พิจารณาแล้วว่าอินโฟกราฟิกเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ง่ายและมีความเหมาะสมในการใช้งานของเยาวชนในยุคปัจจุบันที่ สื่อเทคโนโลยีเข้าถึง เพื่อเพิ่มศักยภาพของเยาวชนในท้องถิ่นให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวตำนานแมงสีหูห้ำตาได้ อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งเป็นการฟื้นฟูวิถีชีวิตและภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นอีกทาง หนึ่ง นำไปสู่การพัฒนาองค์ความรู้ให้เยาวชนเกิดความภาคภูมิใจในมรดกทางภูมิปัญญาต่อไป และถือเป็นการ ส่งเสริมทั้งการอนุรักษ์ตำนานและถือเป็นการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของจังหวัดเชียงรายอีกหนึ่งช่องทางด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง “แมงสีหูห้ำตา”
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสรุปความเข้าใจภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้ นวัตกรรมสื่อ อินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง “แมงสีหูห้ำตา”
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่น เรื่อง “แมงสีหูห้ำตา”

ประโยชน์ของการวิจัย

1. เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่องอื่นๆ
2. เป็นการอนุรักษ์และสืบสานตำนานท้องถิ่น ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดเชียงราย
3. เป็นการประชาสัมพันธ์ตำนานท้องถิ่นของจังหวัดเชียงรายให้ทราบในวงกว้าง

ขอบเขตของการวิจัย

ด้านเนื้อหา

การเข้าใจและสรุปความ ในรูปของคำศัพท์ รูปประโยค ข้อความ และเนื้อเรื่องที่อ่าน รวมถึงการตอบ คำถามจากเรื่องที่เล่าผ่านนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นได้

ประชากร

เยาวชน อายุระหว่าง 15-25 ปี เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ที่มีภูมิลำเนาอยู่ในจังหวัดเชียงราย

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การใช้นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นตำนานท้องถิ่น เรื่อง “แมงสีหูห้าตา”

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการเข้าใจและสรุปความภาษาอังกฤษ

สมมุติฐานของการวิจัย

1. นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง “แมงสีหูห้าตา” สามารถกระตุ้นให้เยาวชน เรียนรู้ภาษาอังกฤษและสนใจตำนานท้องถิ่นในจังหวัดของตนเองได้หรือไม่
2. หลังจากมีการใช้นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง “แมงสีหูห้าตา” เยาวชนรู้จัก และสามารถเล่าเรื่องราวตำนานท้องถิ่นเป็นภาษาอังกฤษได้
3. เยาวชนมีความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง “แมงสีหูห้าตา” ในระดับมาก

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

ตำนานท้องถิ่น หมายถึง เรื่องเล่าที่มีการเล่าสืบทอดกันมาและเป็นมรดกทางวัฒนธรรมในเขตพื้นที่ จังหวัดเชียงราย

อินโฟกราฟิก หมายถึง การนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศ ในลักษณะของข้อมูลและ กราฟ พิกส์ที่อาจเป็นลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ ไดอะแกรม แผนที่ และอื่นๆ ที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่าย รวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้ โดยไม่จำเป็นต้องมี ผู้นำเสนอมาช่วยขยายความเข้าใจอีก (จงรัก เทศนา, 2556 อ้างโดยยุพวดี)

ความสามารถในการเข้าใจ หมายถึง ความเข้าใจคำศัพท์ ประโยค ข้อความ และเนื้อเรื่องจากเรื่องราวที่ เล่าผ่านนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นตำนานท้องถิ่น รวมถึงการสามารถถ่ายทอดและ ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ชมได้

ความตระหนัก หมายถึง ความตระหนักในความสำคัญของนิทาน ตำนานท้องถิ่นที่เล่าสืบทอดกันมา ซึ่ง ได้รับจากการชมนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นตำนานท้องถิ่น เรื่อง แมงสีหูห้าตา

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยการใช้นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง “แมงสีหูห้าตา” เพื่อเสริมสร้างทักษะความเข้าใจภาษาอังกฤษและการตระหนักถึงความสำคัญของตำนานท้องถิ่นของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยนี้เป็นเยาวชนที่มีอายุตั้งแต่ 15-25 ปี ที่มีภูมิลำเนาอาศัยอยู่ในจังหวัดเชียงราย ซึ่งเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลงานวิจัย เป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย

1. นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นภาษาอังกฤษเล่าเรื่องราวตำนานท้องถิ่นของจังหวัดเชียงราย
2. แบบวัดความเข้าใจออนไลน์เพื่อใช้ประเมินผลสัมฤทธิ์และความเข้าใจออนไลน์
3. แบบสอบถามความพึงพอใจออนไลน์

ส่วนที่ 1 นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง “แมงสีหูห้าตา” เล่าเรื่องราวตำนานท้องถิ่นของจังหวัดเชียงราย

เป็นการออกแบบ โดยการนำผลงานของนักศึกษาที่ทำสื่อเล่าเรื่อง แมงสีหูห้าตา มาปรับเป็นนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง “แมงสีหูห้าตา” ที่มีสีสัน กระชับ และน่าสนใจ โดยเป็นการเล่าเรื่องราวภาษาอังกฤษ มีภาพประกอบและคำบรรยายประกอบภาพเป็นภาษาอังกฤษ



สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นตำนานท้องถิ่น โดยใช้สูตร ดังต่อไปนี้

(สมนึก ภัททิยธนี, 2546) ดัชนีความสอดคล้อง IOC

$$IOC = \frac{\sum r}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษ ตำนานท้องถิ่นกับเนื้อหาหรือระหว่างเนื้อหากับผู้เชี่ยวชาญ
$\sum r$	แทน		ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
n	แทน		จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด



ส่วนที่ 2 แบบวัดความเข้าใจออนไลน์ เพื่อใช้ประเมินผลสัมฤทธิ์และความเข้าใจออนไลน์

ผู้วิจัยได้ออกแบบ แบบทดสอบเพื่อวัดความรู้-ความจำ ความเข้าใจ และ การคิดวิเคราะห์อย่างมี วิจารณ์ญาณ ให้ผู้ใช้สื่อเข้าใจแก่นเรื่องของตำนานแมงสีหูห้ำตาที่น่าเสนอผ่านสื่ออินโฟกราฟฟิก สามารถใช้คำศัพท์ ที่มีความหมายเหมือนกันจากการเรียนรู้ผ่านสื่ออินโฟกราฟฟิก สามารถใช้คำคุณศัพท์อธิบายความรู้สึกของตัว ละครในเรื่องแมงสีหูห้ำตาได้ สามารถเข้าใจเรื่องราวจุดขัดแย้งที่เล่าผ่านสื่ออินโฟกราฟฟิกภาษาอังกฤษและ สามารถเข้าใจลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในตำนานเรื่องแมงสีหูห้ำตาได้

MAENG-SI-HOO-HA-TA

1. A long long time ago, on the bank of the Kok River lived a poor family of three. They were poor but lived sustainably. The father was moral and his wife and son were too.
2. When the son was three the mother passed away.
3. Later when he was twelve his father got sick and died.
4. All alone, the boy worked caring for the buffalo in the community.
5. At 17 he kept his father promises and took his skull up the mountain of *Doi Khao Khwai*.
6. The skull got stuck in front of a cave where he set the animal trap. After three days he caught a strange animal that was like a bear, with black hair, and had got four ears and five eyes. He called it "*Maeng-Si-Hu-Ha-Ta*"
7. He took the beast back home. He placed it inside a fence off area. Each day he feed the strange beast, but it did not eat normal food.
8. One cold night, the boy started a fire to keep warm. Accidently, the coals jumped up from the fire into the fenced off area. *Maeng-Si-Hu-Ha-Ta*" ate them up.
9. The next day the boy was very surprised to see that the strange beast had digested the coals into gold. Every morning after that he collected more and more gold.
10. For safety, he buried the gold in the ground near by his hut. Each day he got richer and ricer with gold.
11. One day the king announced a contest to win the hand of the beautiful princess Sri Ma.
12. Anyone who could build a gold water gutter from the river to the window of the palace would win the hand of the princess.
13. With the help of Indra, the young boy was able to build the gold water gutter and marry the princess.
14. He asked a craftsman to build a golden gutter. Finally, the golden gutter was built completely from his hours to the palace.

15. When the king saw it, he was every satisfied. He ordered soldier to build a rod from the palace to Tugaka's house. Then, he got married with the princess.
16. One day, the king knew about the secret. He demanded the soldier to dig the gold from his son-in-law' land which took seven days and nights.
17. The king asked further to bring Mang Si Hu Ha Ta, but the beast was frightening and ran away. He tried to do three times to put it in the case.
18. One day, the king wanted to stroked Mang-Sio-Hu-Ha-Ta. He opened the case, and the beast ran away into the forest.
19. The kind followed the beast until the cave. He got into the cave and suddenly the cave was closed with rocks. So, the king stuck into the cave.
20. The king though that he surely died. He shouts and asked the solider to call his seven wives to see their face for the last time and they help him to get out from the case.
21. After the king went back to the palace, he allowed Tugata to become the King and was renamed as Praya Thammikkaraj. And they live happy after and ever...

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความพึงพอใจออนไลน์

ผู้วิจัยได้ออกแบบ แบบสอบถามความพึงพอใจออนไลน์ เพื่อตอบโจทยวิจัย ดังนี้

1. ความพึงพอใจของเยาวชนกับความสามารถใช้ทักษะภาษาอังกฤษในการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่น
2. ความพึงพอใจที่มีต่อวัฒนธรรมนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่องแมงสีหูห้าตา กระตุ้นให้เยาวชนเรียนรู้ภาษาอังกฤษและสนใจในตำนานท้องถิ่น
3. ความรู้เดิมเกี่ยวกับตำนานเรื่องแมงสีหูห้าตา
4. ความเข้าใจเนื้อหาจากนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นตำนานท้องถิ่นตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างถูกต้อง
5. ความสามารถเล่าเรื่องภายหลังจากใช้นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นแล้ว
6. ความพึงพอใจที่ได้รับความสะดวกสบายจากการใช้สื่ออินโฟกราฟิก
7. ความพึงพอใจความตระหนักและรู้คุณค่าของตำนานท้องถิ่นนั้น มีแนวคิดที่จะอนุรักษ์และสืบสานตำนานท้องถิ่น ตระหนักถึงคุณค่าของตำนานท้องถิ่นและภาคภูมิใจที่ได้ใช้ทักษะภาษาอังกฤษ ในการเล่าเรื่อง
8. ความน่าสนใจและภาพประกอบที่ใช้ในสื่ออินโฟกราฟิก
9. ความพึงพอใจที่มีต่อสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานแมงสีหูห้าตา

ในแบบสอบถามความพึงพอใจออนไลน์ มีเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคิร์ท (Likert Scale) ดังนี้

ระดับ	5	หมายถึง	มากที่สุด
ระดับ	4	หมายถึง	มาก
ระดับ	3	หมายถึง	ปานกลาง
ระดับ	2	หมายถึง	น้อย
ระดับ	1	หมายถึง	น้อยที่สุด

สำหรับเกณฑ์การแปลผลข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดค่าอันตรภาคชั้น ในการแปลผลข้อมูลโดย คำนวณค่าอันตรภาคชั้นเพื่อกำหนดช่วงชั้นด้วยการใช้สูตรคำนวณและอธิบายสำหรับแต่ละช่วงชั้น (วิชิต อุอ้าน, 2548) ดังนี้

$$\text{อันตรภาคชั้น} = \frac{\text{ค่าสูงสุด} - \text{ค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

$$= \frac{5-1}{5} = 0.80$$

ช่วงชั้นของค่า	คะแนนคำอธิบายการแปลผล
1.00 – 1.80	ระดับน้อยที่สุด
1.81 – 2.61	ระดับน้อย
2.62 – 3.42	ระดับปานกลาง
3.43 – 4.23	ระดับมาก
4.24 – 5.00	ระดับมากที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ให้เยาวชนแกนคิวอาร์โค้ดเพื่ออ่านเรื่องราวแมงสีหู่ห้าตาผ่านสื่ออินโฟกราฟฟิก
2. หลังจากที่เยาวชนอ่านเรื่องราวเสร็จ ให้เยาวชนทำแบบแบบวัดความเข้าใจออนไลน์เพื่อใช้ประเมินผลสัมฤทธิ์และความเข้าใจออนไลน์
3. ให้เยาวชนทำแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจออนไลน์
4. นำผลที่ได้จากการทำแบบประเมินผลออนไลน์มาสรุปและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผลการประเมินและแบบทดสอบความเข้าใจออนไลน์ มีวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบใช้ค่าเฉลี่ย และ ร้อยละในการแปลผลวิจัย
2. การวิเคราะห์ความพึงพอใจ ใช้ค่าเฉลี่ย 5 ระดับลิเคิร์ต (Likert Scale)
3. การวิเคราะห์คุณภาพนวัตกรรมนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นใช้ค่าสถิติ IOC ในการวิเคราะห์และแปลผลเป็นค่าเฉลี่ยตามผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน และอธิบายผลการวิจัย

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัย เรื่อง การใช้สื่ออินโฟกราฟิกตำนานท้องถิ่นเพื่อเสริมสร้างทักษะความเข้าใจภาษาอังกฤษและตระหนักถึงความสำคัญของตำนานท้องถิ่น ของเยาวชนในจังหวัดเชียงรายโดยมีวัตถุประสงค์ 1) สร้างสื่ออินโฟกราฟิกตำนานท้องถิ่น 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสรุปความเข้าใจภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นตำนานท้องถิ่น 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นตำนานท้องถิ่น ผลการวิจัยปรากฏตามลำดับดังนี้ ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมอินโฟกราฟิกเรื่องแมงสีหูห้าตา มีค่าเฉลี่ย = 4.52 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการทดสอบจากแบบวัดทักษะความรู้ของเยาวชนในจังหวัดเชียงรายพบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ มีความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับมาก และ ผลความพึงพอใจของเยาวชนจังหวัดเชียงรายที่มีต่อนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่น พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 มีความพึงพอใจในระดับมาก

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงผลคุณภาพด้านเนื้อหาของนวัตกรรมนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นตำนานท้องถิ่น

รายการประเมินคุณภาพสื่อด้านเนื้อหา	\bar{X}	SD	แปลผล
1. ความถูกต้องของเนื้อหา	4.33	0.58	มาก
2. ความชัดเจนในการเล่าเรื่อง	4.67	0.58	มาก
3. เนื้อหา มีความสมบูรณ์ครบถ้วน	4.33	0.58	มาก
4. เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้ใช้งาน	4.67	0.58	มากที่สุด
5. ปริมาณเนื้อหาของสื่อ	4.33	0.58	มาก
ภาพรวมสื่อด้านเนื้อหา	4.47	0.58	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 เมื่อพิจารณาผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นตำนานท้องถิ่น เรื่อง แมงสีหูห้าตา ในภาพรวมด้านเนื้อหา พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} \bar{x} = 4.47$, S.D. = 0.58) เมื่อพิจารณารายการประเมินคุณภาพสื่อด้านเนื้อหาหัวข้อ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีความเห็นรายการที่ 2 และ 4 อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} \bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ รายการที่ 1. รายการที่ 3. และ รายการที่ 5. ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.58)

ตารางที่ 2 แสดงผลคุณภาพด้านการออกแบบนวัตกรรมนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่องแมงสีหุห้ำตา

รายการประเมินคุณภาพสื่อด้านการออกแบบ	\bar{X}	SD	แปลผล
1. การออกสื่อแบบน่าสนใจ	4.67	0.58	มาก
2. การเล่าเรื่องราวง่ายๆเป็นภาษาอังกฤษ	4.00	0.00	มาก
3. มีภาพประกอบและคำบรรยายภาษาอังกฤษ	4.67	0.58	มากที่สุด
4. กราฟมีสีสันสะดุดตา	4.67	0.58	มากที่สุด
5. สื่ออินโฟกราฟิกสามารถเข้าถึงเยาวชนได้ง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับข้อความ	4.67	0.58	มากที่สุด
7. ความถูกต้องทางภาษา	4.67	0.58	มากที่สุด
ภาพรวมสื่อด้านการออกแบบ	4.57	0.50	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 เมื่อพิจารณาผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นตำนานท้องถิ่น เรื่อง แมงสีหุห้ำตา ในภาพรวมด้านการออกแบบ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} \bar{x} = 4.57, S.D. = 0.50$) เมื่อพิจารณารายการประเมินคุณภาพสื่อด้านการออกแบบรายข้อ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีความเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} \bar{x} = 4.67, S.D. = 0.58$) รองลงมาคือการออกแบบสื่อด้านการเล่าเรื่องราวง่ายๆเป็นภาษาอังกฤษ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีความเห็นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} \bar{x} = 4.00, S.D. = 0.00$)

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่องแมงสีหุห้ำตา

รายการประเมินคุณภาพสื่อ	\bar{X}	SD	แปลผล
1. ความถูกต้องของเนื้อหา	4.33	0.58	มาก
2. ความชัดเจนในการเล่าเรื่อง	4.67	0.58	มาก
3. เนื้อหา มีความสมบูรณ์ครบถ้วน	4.33	0.58	มาก
4. เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้ใช้งาน	4.67	0.58	มากที่สุด
5. ปริมาณเนื้อหาของสื่อ	4.33	0.58	มาก
6. การออกสื่อแบบน่าสนใจ	4.67	0.58	มาก
7. การเล่าเรื่องราวง่ายๆเป็นภาษาอังกฤษ	4.00	0.00	มาก
8. มีภาพประกอบและคำบรรยายภาษาอังกฤษ	4.67	0.58	มากที่สุด
9. กราฟมีสีสันสะดุดตา	4.67	0.58	มากที่สุด

10. นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกเข้าถึงเยาวชนได้ง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
11. ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับข้อความ	4.67	0.58	มากที่สุด
12. ความถูกต้องทางภาษา	4.67	0.58	มากที่สุด

ภาพรวมการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ	4.53	0.53	มากที่สุด
--	-------------	-------------	------------------

จากตารางที่ 3 เมื่อพิจารณาผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษ ดำเนินงานท้องถิ่นท้องถิ่น เรื่อง แมงสี่หูห้าตา ในภาพรวม พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.53$, S.D. = 0.53) เมื่อพิจารณารายด้านของรายการประเมิน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดในด้านการออกแบบ ($\bar{x} = 4.57$, S.D. = 0.50) รองลงมา คือ ด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 4.47$, S.D. = 0.58)

ตารางที่ 4 แสดงผลการทดสอบวัดความรู้ของเยาวชนจังหวัดเชียงรายในการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่น ผ่าน นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่น เรื่อง แมงสี่หูห้าตา

คำถาม-คำตอบ	\bar{x}	ร้อยละ/ระดับความเข้าใจ
1. The local folktale of the weird creature "Four Ears Five Eyes" reminds us that		
A Greedy causes the suffering.	1.00	100%
B The beast is dangerous.	0.96	96%
C Time and Tide wait for no man.	0.80	80%
D Death is the end of life.	0.80	80%
2. What is the similar meaning of the word "Craftsman"?		
A engineer	0.60	60%
B artisan	1.00	100%
C technician	0.76	76%
D mechanic	0.87	87%
3. How did the king feel when the gutter was built?		

A surprised	0.40	40%
B motivated	0.87	87%
C satisfied	1.00	100%
D frightened	0.83	83%

ตารางที่ 5 แสดงผลการทดสอบวัดความรู้ของเยาวชนจังหวัดเชียงรายในการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่น ผ่าน นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่น เรื่อง แมงสีหูห้าตา (ต่อ)

คำถาม-คำตอบ	χ ²	ร้อยละ/ระดับความเข้าใจ
4. 4. What suddenly happen when the king followed the beast to a cave?		
A there was an earthquake and entrance Was blocked.	0.98	98%
B The beast was frightened and ran away.	0.97	97%
C The gold was buried in the hole.	0.93	93%
D the golden gutter was built to the palace.	0.89	89%
5. What happen when the boy was three years?		
A His mother passed away.	1.00	100%
B He took the beast back home.	0.99	99%
C He buried the gold in the ground nearby his hut.	0.97	97%
D He kept his father promises and took his skull Up the mountain of Doi Khao Khwai.	0.97	97%
คำถาม-คำตอบรวมทุกข้อ	3.52	มาก

จากตารางที่ 4 และ 5 พบว่า ผลทดสอบวัดความรู้ของเยาวชนจังหวัดเชียงรายในการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นผ่านนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่น เรื่อง แมงสีหูห้าตา ทุกข้อเยาวชนจังหวัดเชียงราย สามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง 5 ข้อ คิดเป็นค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.52 โดยมีค่าอยู่ในช่วง 3.43 – 4.23 ซึ่งอยู่ในระดับมาก สรุปได้ว่าการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นผ่านนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่น เรื่อง แมงสีหูห้าตา เยาวชนในจังหวัดเชียงรายมีทักษะความรู้ความเข้าใจตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยทุกข้อในระดับมาก

ตารางที่ 6 แสดงระดับความพึงพอใจมากที่สุดของเยาวชนจังหวัดเชียงรายในการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นผ่านนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่น เรื่อง แมงสีหุห้าตา

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	ระดับความพึงพอใจ
1. ท่านสามารถใช้ทักษะภาษาอังกฤษในการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นผ่านสื่ออินโฟกราฟิกได้	4.62	0.87	มากที่สุด
2. ท่านมีความรู้เดิมสามารถเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นผ่านนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นได้	4.53	0.83	มากที่สุด
3. ท่านมีแนวคิดที่จะอนุรักษ์และสืบสานตำนานท้องถิ่นผ่านสื่ออินโฟกราฟิกอันทันสมัย	4.51	0.88	มากที่สุด
4. ท่านตระหนักถึงคุณค่าของตำนานท้องถิ่นและภาคภูมิใจที่ได้ใช้ทักษะภาษาอังกฤษเล่าเรื่องผ่านสื่ออินโฟกราฟิก	4.55	0.87	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมทุกรายการ	4.55	0.86	มากที่สุด

จากตารางที่ 6 พบว่า ระดับความพึงพอใจของเยาวชนในจังหวัดเชียงรายในการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นผ่านนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง แมงสีหุห้าตา มาหาค่าเฉลี่ย ได้ระดับความพึงพอใจทุกรายการเท่ากับ 4.55 โดยมีค่าอยู่ในช่วง 4.24 – 5.00 ซึ่งอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด สรุปได้ว่า เยาวชนในจังหวัดเชียงรายในการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นผ่านนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่อง แมงสีหุห้าตา มีความพึงพอใจตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยทุกข้อ ในระดับมากที่สุด

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

หลังจากที่ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว สามารถสรุปผลการวิจัยโดยเรียงลำดับตามวัตถุประสงค์ดังนี้ ส่วนที่ 1 ประสิทธิภาพของนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่องแมงสีหุห้าตา

พบว่า ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่น เรื่อง แมงสีหุห้าตา ในภาพรวมการประเมินผลคุณภาพโดยใช้ค่าสถิติ IOC แล้ว มีค่าเฉลี่ย = 4.53 โดยมีค่าอยู่ในช่วง 4.24-5.00 ระดับ

มากที่สุด สรุปได้ว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นตรงกันในการประเมินคุณภาพนวัตกรรมการสื่ออินโฟกราฟิก ภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่องแมงสีหูห้าตา ระดับมากที่สุด

ส่วนที่ 2 แบบทดสอบวัดความรู้จากนวัตกรรมการสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่น เรื่องแมงสีหูห้าตา

พบว่า ผลทดสอบวัดความรู้ของเยาวชนจังหวัดเชียงราย สามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง 5 ข้อ คิดเป็น ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.52 โดยมีค่าอยู่ในช่วง 3.43 – 4.23 ซึ่งอยู่ในระดับมาก สรุปได้ว่าในการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นผ่าน นวัตกรรมการสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นภาษาอังกฤษเรื่อง แมงสีหูห้าตา เยาวชนในจังหวัดเชียงราย มีทักษะความรู้ความเข้าใจ ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยทุกข้อในระดับมาก

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้นวัตกรรมการสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่น ภาษาอังกฤษเรื่องแมงสีหูห้าตา

พบว่า ระดับความพึงพอใจของเยาวชนในจังหวัดเชียงรายในการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นผ่านนวัตกรรมการสื่อ อินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นภาษาอังกฤษเรื่อง แมงสีหูห้าตา หากค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจทุก รายการได้เท่ากับ 4.55 โดยมีค่าอยู่ในช่วง 4.24 – 5.00 ซึ่งอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด สรุปได้ว่า ในการเล่าเรื่อง ตำนานท้องถิ่นผ่านนวัตกรรมการสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่องแมงสีหูห้าตา เยาวชนในจังหวัด เชียงรายมีความพึงพอใจตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยทุกข้อในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัย เรื่อง “การใช้สื่ออินโฟกราฟิกตำนานท้องถิ่นเพื่อเสริมสร้างทักษะความเข้าใจ ภาษาอังกฤษและตระหนักถึงความสำคัญของตำนานท้องถิ่น ของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย” สามารถอภิปราย ผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการใช้นวัตกรรมการสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นภาษาอังกฤษตำนาน ท้องถิ่นเรื่องแมงสีหูห้าตา พบว่า สื่ออินโฟกราฟิกที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยทางผู้วิจัยได้นำ นวัตกรรมการสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านประเมิน คุณภาพของสื่อ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ราตรี เกื้อเมือง (2554) ที่ได้พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบแอนิ เมชัน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า การประเมินผลด้าน เนื้อหาของบทเรียน มีผลการประเมิน ($\bar{X} \bar{x} = 4.51, S.D. = 0.58$) เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ พบว่าอยู่ในเกณฑ์ดีมาก และด้านการนำเสนอมีผลการประเมิน ($\bar{X} \bar{x} = 4.48, S.D. = 0.54$) เมื่อนำมา เปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ พบว่าอยู่ในเกณฑ์ดี แล้วยังสอดคล้องกับ ภคเมธา การสนใจ (2559) ที่ได้ พัฒนาอินโฟกราฟิกแบบเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ผลการประเมินอินโฟกราฟิกแบบเคลื่อนไหวมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้าน เนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก และ ผลการใช้นวัตกรรมการสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่น ภาษาอังกฤษเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นสามารถกระตุ้นให้เยาวชนตระหนักถึงคุณค่าของตำนานท้องถิ่นได้ ซึ่งจะเห็น ได้จากระดับความพึงพอใจของเยาวชนอยู่ระดับความพึงพอใจมาก โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของพรหมพรธม

(2548) ที่ใช้การแสดงละครนิทานพื้นบ้านเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะความสามารถในการฟังพูดภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ในด้านจริยธรรม โดยจะเห็นได้ว่านิทานพื้นบ้านนั้น เป็นสื่อกลางที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ เรียนรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นของตนเอง และสามารถบอกเล่าเรื่องราวในภาษาถิ่นและภาษาอังกฤษได้หลังจากได้รับการถ่ายทอดทั้งการถ่ายทอด การแสดงละครและนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นของงานวิจัยนี้

2. สำหรับแบบทดสอบทักษะภาษาอังกฤษนั้น ได้ถูกออกแบบมาเพื่อทดสอบวัดความรู้-ความจำ ความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ สามารถสรุปได้จากประชากรกลุ่มตัวอย่างจำนวน 178 คน ร้อยละ 68 เข้าใจแก่นเรื่องของตำนานท้องถิ่นแมงสีหูห่าตาที่นำเสนอผ่านนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิก ร้อยละ 57 สามารถใช้คำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกันจากการเรียนรู้ผ่านสื่ออินโฟกราฟิก ร้อยละ 50 สามารถใช้คำคุณศัพท์อธิบายความรู้สึกของตัวละครในเรื่องแมงสีหูห่าตาได้ ร้อยละ 55 สามารถเข้าใจเรื่องราวจุดขัดแย้งที่เล่าผ่านนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษ และ ร้อยละ 52 สามารถเข้าใจลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในตำนานเรื่องแมงสีหูห่าตาได้
3. การใช้นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นภาษาอังกฤษในการเล่าเรื่องตำนานท้องถิ่นสามารถกระตุ้นให้เยาวชนเรียนรู้ภาษาอังกฤษและสนใจในตำนานท้องถิ่นของตนเองมากขึ้น ซึ่งระดับความพึงพอใจของเยาวชนอยู่ที่ระดับมาก สอดคล้องกับ สุรพงษ์ วริยะ และณัฐกานต์ หล้าเตชา (2558) อ้างในงานวิจัยของ ชลิตา รัตนพงศ์ธร (2559) ที่พบว่า การที่นำเสนอไปใช้ในการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาวิชาที่เรียนมากขึ้น
4. การจัดทำนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นเรื่องแมงสีหูห่าตา เป็นอีกหนึ่งทางเลือกของการจัดทำสื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เนื่องจากเยาวชนเห็นว่ามีควมน่าสนใจ ซึ่งดูจากระดับความพึงพอใจในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของพัชรี (2506) ที่ได้อภิปรายผลไว้ว่า จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ภาพอินโฟกราฟิกส์สามารถดึงดูดความสนใจในการเรียน นักศึกษามีความอยากรู้อยากเห็นมากขึ้น การนำเทคนิคภาพอินโฟกราฟิกส์มาให้สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ ความน่าสนใจ ทำให้นักศึกษาไม่เบื่อหน่าย และเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของรายวิชาที่ศึกษาได้ง่ายยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. จากการศึกษาข้อมูลวิจัยนี้พบว่า การใช้สื่ออินโฟกราฟิกสามารถกระตุ้นความสนใจของเยาวชนที่มีต่อเรื่องเล่าตำนานท้องถิ่นได้ สำหรับข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งต่อไปสามารถนำไปศึกษาการออกแบบสื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษผ่านนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นและนำไปบูรณาการกับการเรียนการสอนได้ โดยสามารถคัดสรรคตินิทานพื้นบ้านเรื่องอื่นๆ

2. การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะเจาะจงนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นภาษาอังกฤษ ซึ่งงานวิจัยครั้งต่อไปสามารถศึกษานวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นในภาษาอื่นๆได้

3. สำหรับการวิจัยครั้งต่อไปสามารถศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นภาษาอังกฤษได้ หรือการศึกษาความคิดเห็นของผู้ใช้นวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นซึ่งอาจเป็นประชาชนทั่วไป การศึกษาการรับรู้และจดจำเนื้อหาและรูปแบบของนวัตกรรมสื่ออินโฟกราฟิกภาษาอังกฤษตำนานท้องถิ่นได้

เอกสารอ้างอิง

- ชลิดา รัชตะพงศ์ธร (2559). การออกแบบข้อมูลเชิงภาพสำหรับสื่อการเรียนรู้ เรื่อง ข้าวเจ้ากเส้าให้ สำหรับศูนย์การเรียนรู้ชุมชน. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. กรุงเทพมหานคร.
- พรหมพรรณน พรหมมายน (2548) การใช้พื้นที่บ้านในการแสดงละครเพื่อพัฒนาความสามารถฟัง พูด ภาษาอังกฤษและความตระหนักในด้านจริยธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนแม่เจดีย์ อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย. วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย.มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- พัชรี เมืองมูสิก, ธันว์ รัชต์สินธนะกุล, และจิรพันธุ์ ศรีสมพันธุ์ (2506). การพัฒนาสื่อการสอนด้วยภาพอินโฟกราฟิกส์ผ่านระบบเครือข่ายวิจาาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมสัมมนาวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ (Proceeding) เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ครั้งที่ 15. หน้า 911-925.
- พัชรา วาณิชวสิน (2015). ศักยภาพของอินโฟกราฟิกในการเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้. Panyapiwat Journal. Vol.7 Special Issue August 2015.
- ภคเมธา การสนใจ. (2559). การพัฒนาอินโฟกราฟิกแบบเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา)). มหาวิทยาลัยรามคาแหง.
- ปานวาด อวยพร, สยามน อินสะอาด, สุพจน์ อิงอาจ. (2560) ผลการใช้อินโฟกราฟิกส์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิกซอร์ II กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3. Veridian E-Journal, Silpakorn University ISBN1906-3434 ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 เดือน พฤษภาคม -สิงหาคม 2560. หน้า 572-582.
- สุชาติ แสนพิศ (2561) รายงานสรุปผลการบรรยายเรื่อง “Infographic ในการจัดการเรียนการสอน” วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2561. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สมนึก ภัททิยธนี. (2546). การวัดผลการศึกษา. กาลสินธุ์ : ประสานการพิมพ์