การออกแบบสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้สมุนไพรและภูมิปัญญาสุขภาพชุมชน บ้านศาลาดิน ตำบลมหาสวัสดิ์ อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม

Digital Media Design for the Herbal Medicine and Community Health Wisdom Learning Center, Ban Sala Din, Maha Sawat Subdistrict, Phutthamonthon District, Nakhon Pathom Province

พรพิมล ศักดา[1*] และ วรารัตน์ วัฒนชโนบล[2]
Pornpimon Sakda[1*] and Wararat Watthanachanobon[2]
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์[1]
นักวิจัย สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์[2]
Assistant Professor, Dr., Faculty of Architecture and Design,
Rajamangala University of Technology Rattanakosin[1]
Researcher, Institute of Research and Development, Rajamangala University of Technology Rattanakosin[2]
*Corresponding author, e-mail: pornpimol.sak@rmutr.ac.th

วันที่รับบทความ: 1 มีนาคม 2568; **วันแก้ไขบทความ**: 30 มีนาคม 2568; **วันตอบรับบทความ**: 7 เมษายน 2568

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและออกแบบสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้สมุนไพรและภูมิปัญญาสุขภาพชุมชนบ้านศาลาดิน ประเมินความเหมาะสม และประเมินความพึงพอใจสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้ ด้วยวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน มีวิธีดำเนินการวิจัย ได้แก่ ศึกษาบริบทและอัตลักษณ์ของพื้นที่จากเอกสาร การสัมภาษณ์และการสำรวจพื้นที่ เพื่อวิเคราะห์โจทย์การออกแบบ กำหนดองค์ประกอบกราฟิกทางทัศนศิลป์และการออกแบบสร้างแนวคิดการออกแบบ และออกแบบสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้ โดยผู้แทนชุมชน และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน เข้ามามีส่วนร่วมให้ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ และประเมินความเหมาะสม เพื่อการปรับปรุงผลงาน จากนั้นทำการประเมินความพึงพอใจ โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากตัวอย่าง จำนวน 115 คน ด้วยการเลือกแบบบังเอิญ วิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อแปลผลระดับความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบชุดสื่อดิจิทัล ได้ประยุกต์ใช้โทนสีหลักจากอัตลักษณ์ชุมชน คือ สีเขียวบัวหลวง และสีน้ำตาลข้าวตังและเรือมาด ผลงานออกแบบประกอบด้วย ตราสัญลักษณ์ การ์ตูนคาแรคเตอร์ดีไซน์ ระบบป้าย นิทรรศการ งานตกแต่งและสื่อการเรียนรู้ โดยผลงานการออกแบบชุดสื่อดิจิทัล มีความเหมาะสมระดับมากที่สุดทุกด้าน (Mean = 4.77, S.D. = 0.42) และมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด (Mean = 4.64, S.D. = 0.51) ซึ่งได้มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ ควรเพิ่มเนื้อหาของพืชสมุนไพรที่พบได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน และการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนและความเป็นจริงเสริมเข้ามาช่วยเสริมการจำลองการเดินชมสวนสมุนไพร หรือการแสดงวิธีการใช้สมุนไพรแบบ 3 มิติ และควรมีคู่มือการบำรุงรักษาศูนย์การเรียนรู้ เพื่อช่วยทำให้ให้ชุมชนสามารถดูแลรักษาและซ่อมแซมเบื้องต้นได้ด้วยตนเอง

คำสำคัญ: สื่อดิจิทัล, ศูนย์การเรียนรู้, บ้านศาลาดิน

Abstract

This article aims to study and design digital media for the Herbal Medicine and Community Health Wisdom Learning Center, to evaluate its appropriateness, and to assess user satisfaction with the digital media developed for the learning center through a mixed-method research approach. The

research methodology encompassed studying the context and identity of the area through document analysis, interviews, and site surveys to formulate design challenges. This process involved establishing visual art graphic elements and design principles, developing design concepts, and creating digital media for the learning center. A participatory approach was implemented, wherein five community representatives and experts contributed their insights and recommendations while evaluating the appropriateness of the designs to facilitate improvements. Subsequently, satisfaction assessment was conducted using questionnaires to collect data from 115 respondents selected through accidental sampling. The data was analyzed using mean and standard deviation (S.D.) to interpret satisfaction levels. The research findings revealed that the digital media design incorporated primary color schemes derived from the community's identity, specifically Lotus Green (Bua Luang) and the brown tones reminiscent of Rice Crackers and local boat (Ruae Mart). The design portfolio encompassed logo creation, character design, signage systems, exhibitions, decorative elements, and learning materials. The digital media package design demonstrated exceptional appropriateness across all dimensions (Mean=4.77, S.D.=0.42) and achieved the highest level of satisfaction (Mean=4.64, S.D.=0.51). Additional recommendations suggested expanding content to include commonly found medicinal herbs in daily life, incorporating VR and AR technologies to enhance virtual herb garden tours or to demonstrate three-dimensional herbal applications, and developing a maintenance manual to empower the community in performing basic upkeep and repairs independently.

Keywords: Digital Media, Learning Center, Ban Saladin

บทนำ

ชุมชนบ้านศาลาดิน ตำบลมหาสวัสดิ์ อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม มีการใช้ประโยชน์จากพืชสมุนไพรเพื่อการดูแลสุขภาพเบื้องต้นสืบต่อกันมา มีการปลูกเพื่อใช้ประโยชน์ภายในครัวเรือนเพื่อเป็นอาหารเป็นหลัก แต่ยังไม่ได้มีการนำมาใช้ด้านอื่น ๆ เพราะขาดองค์ความรู้ และความเข้าใจในการใช้ประโยชน์ นอกจากนี้ เด็กและเยาวชนในชุมชนรู้จักพืชสมุนไพรน้อยมากและแทบจะไม่รู้จัก ทั้งที่พืชสมุนไพรเหล่านั้นอยู่ใกล้ตัว ผู้นำชุมชน คณะกรรมการศูนย์เศรษฐกิจพอเพียงบ้านศาลาดิน และชาวบ้านบ้านศาลาดิน จึงมีแนวคิดร่วมกันในการจะพัฒนาและปรับปรุงศูนย์เศรษฐกิจพอเพียงบ้านศาลาดิน ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ด้านสมุนไพรและภูมิปัญญาสุขภาพชุมชน เพื่อเป็นแหล่งศึกษาเรียนรู้การพึ่งพาตนเองด้วยภูมิปัญญาด้านสุขภาพและพืชสมุนไพร และเพื่อเป็นสถานที่เรียนรู้วิธีการปลูก วิธีการนำไปใช้ประโยชน์ เก็บรวบรวม และอนุรักษ์พืชสมุนไพรของชุมชน เป็นต้น เพื่อจะช่วยกระตุ้นให้คนในชุมชนเริ่มเปลี่ยนวิถีชีวิต หันมาปลูกพืชสมุนไพรไว้กินเอง ทำให้สุขภาพคนในชุมชนดีขึ้น และมีรายได้เพิ่มเติมจากการขายพืชสมุนไพร

ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงได้ร่วมกันวิจัยและพัฒนาเพื่อให้เกิดศูนย์การเรียนรู้สมุนไพรและภูมิปัญญาสุขภาพชุมชนบ้านศาลาดินขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชนดังกล่าว ผ่านการนำเสนอองค์ความรู้ในรูปแบบสื่อดิจิทัลที่ทันสมัย ที่เป็นการบันทึกและเผยแพร่ความรู้ให้คงอยู่และเข้าถึงได้ง่าย สามารถนำเสนอข้อมูลที่หลากหลายและน่าสนใจ เช่น ภาพ วิดีโอ และสื่อโต้ตอบ เป็นต้น ซึ่งมีส่วนช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งหลังจากการออกแบบจะมีการประเมินความเหมาะสมของสื่อดิจิทัลดังกล่าว เพื่อช่วยสร้างความมั่นใจว่าสื่อที่ออกแบบมานั้นตรงกับความต้องการและบริบทของชุมชน รวมทั้งมีการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ซึ่งจะช่วยให้ทราบถึงจุดแข็งและจุดอ่อนของสื่อเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้กิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนด จะมีส่วนช่วยให้คนในชุมชน และผู้มาเรียนรู้ สามารถดูแลสุขภาพตนเองในเบื้องต้นได้ เป็นการลดรายจ่ายในการดูแลสุขภาพและรักษาพยาบาล นอกจากนี้จะเป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างอาชีพและรายได้จากการเพาะปลูกพืชสมุนไพร รวมทั้งการต่อยอดมูลค่าเพิ่มให้กับพืชสมุนไพรผ่านนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สมุนไพร ช่วยให้เกิดความมั่นคงทางเศรษฐกิจระดับชุมชนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและออกแบบสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้สมุนไพรและภูมิปัญญาสุขภาพชุมชนบ้านศาลาดิน
2. เพื่อประเมินความเหมาะสมสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้และภูมิปัญญาสุขภาพชุมชนบ้านศาลาดิน
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้และภูมิปัญญาสุขภาพชุมชนบ้านศาลาดิน

การทบทวนวรรณกรรม

1. แนวคิดด้านอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ชุมชน

อัตลักษณ์ เป็นลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่แสดงความเป็นตัวตน ซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้ สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามบริบทของสังคมและเวลา (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2550) อัตลักษณ์ชุมชนมีความเป็นพลวัต เป็นไปตามกลไกของวัฒนธรรมในบริบทพื้นที่ที่มีความเฉพาะตัว เช่น คำขวัญประจำจังหวัด ประเพณีวัฒนธรรม อาหารพื้นบ้าน การแต่งกาย เป็นต้น การปรับตัวต่อปัจจัยภายนอก และกระบวนการสืบทอด ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาในมิติเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม (พีรยา บุญประสงค์, 2562; นุพงษ์ กองพิมพ์, 2563; สุพัตรา คำแหง และคณะ, 2561) ในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชน ควรพิจารณาองค์ประกอบร่วม ได้แก่ ลักษณะทางกายภาพ ระบบกิจกรรมบนพื้นที่ และสัญลักษณ์ของสถานที่ ที่เป็นตัวแทนอธิบายลักษณะของสถานที่ได้ถูกต้อง เมื่อมีการอ้างอิงถึงสถานที่นั้น ๆ (ศิริลักษณ์ เมฆอ่อน และ มนสิชา เพชรานนท์, 2556)

2. แนวคิดด้านแหล่งเรียนรู้ชุมชน

แหล่งเรียนรู้ หมายถึง แหล่ง สถานที่ พื้นที่กายภาพ และพื้นที่เสมือนจริง ที่รวมข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ ความรู้ ประวัติศาสตร์ อารยธรรม ภูมิปัญญา ปราชญ์ชาวบ้าน บุคคล และประสบการณ์ต่าง ๆ อาจเกิดขึ้นโดยธรรมชาติ หรือมนุษย์สร้างขึ้น ผู้ที่สนใจสามารถเข้าไปแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ทุกที่ ทุกเวลาตามอัธยาศัยต่อเนื่องตลอดชีวิต (ชไมพร ดิสถาพร และคณะ, 2564) แหล่งการเรียนรู้ควรมีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้ มีแหล่งที่มาของความรู้และเนื้อหาความรู้ มีผู้ให้ข้อมูล/ ผู้ถ่ายทอดที่เชี่ยวชาญ มีวิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้ มีสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม และสถานที่เรียนรู้จริง (วรพงศ์ ผูกภู่, 2563) เป้าหมายของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ชุมชน คือ การเป็นศูนย์กลางความรู้ของชุมชนที่ช่วยเสริมสร้างโอกาสในการเรียนรู้ การถ่ายทอดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสืบทอดภูมิปัญญา วัฒนธรรม ค่านิยม และเอกลักษณ์ของชุมชน และเป็นแหล่งบริการชุมชนในด้านต่าง ๆ (สุวุฒิ วรวิทย์พินิต และคณะ, 2560)

3. ทฤษฎีด้านทัศนศิลป์และการออกแบบสื่อดิจิทัล

ทฤษฎีทัศนศิลป์และการออกแบบ เป็นการนำทัศนธาตุพื้นฐาน 7 ประการ ได้แก่ จุด เส้น น้ำหนัก พื้นที่ว่าง รูปร่างและรูปทรง สี และลักษณะพื้นผิว มารวมเข้าด้วยกันโดยการจัดระเบียบส่วนต่าง ๆ เหล่านั้นให้ประสานกลมกลืนกันในการสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบ โดยการนำมาใช้สร้างสรรค์งานขึ้นอยู่กับลักษณะของงาน จุดมุ่งหมายของงาน ทักษะ ประสบการณ์ ตลอดจนความพอใจของผู้สร้างสรรค์ผลงาน (พรพิมล ศักดา, 2561) องค์ประกอบในการสร้างงานศิลปะและการออกแบบที่สำคัญประกอบด้วย การซ้ำ จังหวะ ความกลมกลืน การตัดกัน ความสมดุล เอกภาพ และจุดเด่นและการเน้น ซึ่งช่วยสร้างความน่าสนใจและความเป็นระเบียบในงานออกแบบ สำหรับสื่อดิจิทัลแบ่งเป็น 2 ประเภทหลัก คือ สื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอ มุ่งเน้นการสร้างความตื่นตาตื่นใจ น่าสนใจ น่าติดตามและถ่ายทอดผ่านประสาทสัมผัสที่หลากหลายผ่านตัวอักษร ภาพและเสียง และสื่อดิจิทัลปฏิสัมพันธ์ มุ่งเน้นให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบสื่อสารกับสื่อได้โดยตรงผ่านโปรแกรมมัลติมีเดียที่มีลักษณะของสื่อหลายมิติ โดยมีองค์ประกอบ 5 ส่วน ได้แก่ ตัวอักษร รูปภาพและกราฟฟิก แอนิเมชั่น เสียง และวีดีโอ (สุริยะ ฉายะเจริญ, 2557; พรรคพล เจรณาเทพ, 2565)

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วัชรียา ขลากระโทก (2565) ได้ศึกษาเรื่อง โครงการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านหนองบัวโคก อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบอัตลักษณ์องค์กรของพิพิธภัณฑ์ จากการศึกษาประวัติความเป็นมา สภาพปัจจุบัน และทฤษฎีหลักการออกแบบ และทำการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร สีประจำพิพิธภัณฑ์ ตราสัญลักษณ์ แผนผัง ระบบป้าย โทนสี LOGO พิพิธภัณฑ์ LOGO แก้วกาแฟ และ

นามบัตร ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การสื่อสารอัตลักษณ์องค์กรที่มีเอกภาพเป็นสิ่งสำคัญในการดึงดูดกลุ่มเป้าหมายและช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ชัดเจน โดยมีข้อเสนอแนะให้ทำการศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่จะช่วยส่งผลต่อการท่องเที่ยวในอนาคต

อาวิน อินทรังษี (2564) ได้ศึกษา เรื่อง โครงการออกแบบอัตลักษณ์เพื่อสร้างมูลค่าให้กับแหล่งท่องเที่ยวโดยชุมชนตลาดน้ำยะกัง อำเภอเมืองนราธิวาส จังหวัดนราธิวาส มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่สะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนและสร้างมูลค่าให้แหล่งท่องเที่ยว ทำการศึกษาบริบทพื้นที่และความต้องการของชุมชน และนำมาออกแบบตราสัญลักษณ์ มาสคอต บรรจุภัณฑ์ และปรับภูมิทัศน์โดยให้ชุมชนมีส่วนร่วม ผลการศึกษาสรุปได้ว่า ตราสัญลักษณ์และผลิตภัณฑ์ผ้าสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชน นำไปต่อยอดได้ และส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชน

ดังนั้นสรุปได้ว่า ในการวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชนจากลักษณะทางกายภาพ ระบบกิจกรรม และสัญลักษณ์ของสถานที่ เพื่อนำข้อมูลไปทำการออกแบบสื่อดิจิทัล ควรคำนึงถึงหลักการทางทัศนศิลป์ และองค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ร่วมกับการสร้างกระบวนการเรียนรู้ ที่มีองค์ประกอบ คือ มีแหล่งที่มาของความรู้และเนื้อหาความรู้ มีผู้ให้ข้อมูล/ ผู้ถ่ายทอดที่เชี่ยวชาญ มีวิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้ มีสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม และสถานที่เรียนรู้จริง เพื่อให้เกิดแหล่งเรียนรู้ของชุมชน และช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) มีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้ให้ข้อมูลหลัก ประชากร และตัวอย่าง

1.1 ขั้นการศึกษา และออกแบบสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้ ใช้การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เป็นเครื่องมือหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำชุมชน ผู้ที่จะเป็นวิทยากรประจำกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้แทนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และสมาชิกในชุมชนที่มีความรู้และประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับพืชสมุนไพรและภูมิปัญญาชุมชน จำนวน 30 คน ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาในขั้นตอนนี้จะถูกนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลในขั้นตอนต่อไป

1.2 ขั้นการประเมินความเหมาะสมสื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นสำหรับศูนย์การเรียนรู้ ผู้ให้ข้อมูลหลักใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและการออกแบบกราฟิก จำนวน 3 คน ผู้นำชุมชน และปราชญ์ชาวบ้านหรือสมาชิกในชุมชนที่ได้รับการแนะนำว่าสามารถให้ข้อมูลได้ จำนวน 2 คน

1.3 ขั้นการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียน หรือนักศึกษา หรือบุคคลทั่วไปที่มาท่องเที่ยว หรือมาทำกิจกรรม ณ ศูนย์เศรษฐกิจพอเพียงบ้านศาลาดิน ตำบลมหาสวัสดิ์ อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม ซึ่งไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน

2. ตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา และบุคคลทั่วไปที่มาท่องเที่ยวหรือร่วมทำกิจกรรม ณ ศูนย์เศรษฐกิจพอเพียงบ้านศาลาดิน จำนวน 115 คน ได้จากการเลือกตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) ในช่วงกำหนดระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูลประมาณ 1 เดือน และคัดเลือกเฉพาะแบบสอบถามที่ตอบแบบสอบถามครบถ้วนสมบูรณ์

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 แบบประเมินความเหมาะสมสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ความเหมาะสมชุดสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้สมุนไพรและภูมิปัญญาสุขภาพชุมชนบ้านศาลาดิน ใช้เกณฑ์การวัดระดับความเหมาะสมแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Likert Rating Scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ โดยกำหนดระดับคะแนน ดังนี้ มากที่สุด มีค่าน้ำหนักคะแนนเท่ากับ 5 มาก มีค่าน้ำหนักคะแนนเท่ากับ 4 ปานกลาง มีค่าน้ำหนักคะแนนเท่ากับ 3 น้อย มีค่าน้ำหนักคะแนนเท่ากับ 2 และน้อยที่สุด มีค่าน้ำหนักคะแนนเท่ากับ 1

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่น เป็นคำถามแบบปลายเปิด

2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้และภูมิปัญญาสุขภาพชุมชนบ้านศาลาดิน

ส่วนที่ 1 ปัจจัยด้านประชากร เป็นคำถามปลายปิดที่มีคำตอบแบบหลายตัวเลือก (Multiple Choice) ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ ลักษณะการเข้าเยี่ยมชม และวัตถุประสงค์การเข้าเยี่ยมชม

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจ ใช้เกณฑ์การวัดระดับความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Likert Rating Scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ โดยกำหนดระดับคะแนน ดังนี้ มากที่สุด มีค่าน้ำหนักคะแนนเท่ากับ 5 มาก มีค่าน้ำหนักคะแนนเท่ากับ 4 ปานกลาง มีค่าน้ำหนักคะแนนเท่ากับ 3 น้อย มีค่าน้ำหนักคะแนนเท่ากับ 2 และน้อยที่สุด มีค่าน้ำหนักคะแนนเท่ากับ 1

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น เป็นคำถามแบบปลายเปิด

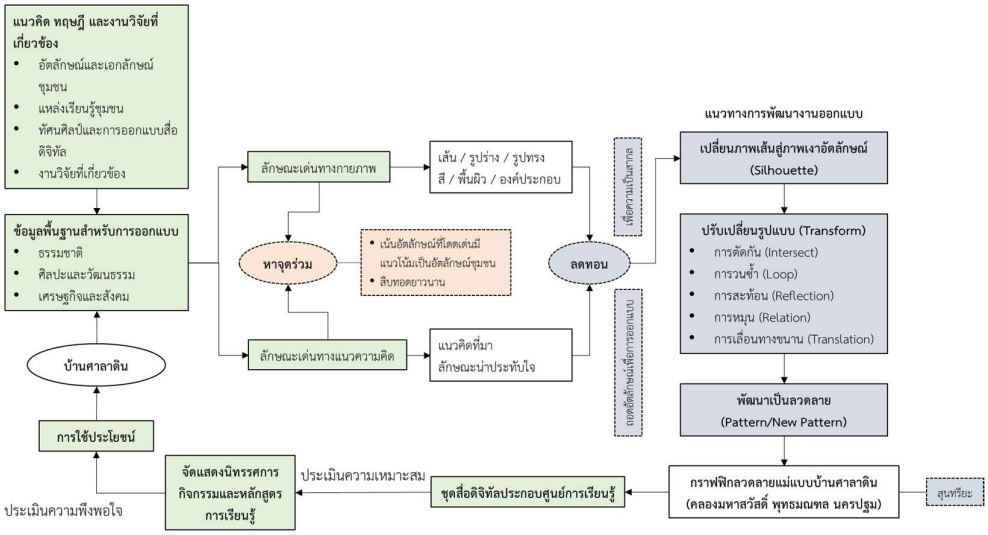
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความรู้ด้านภูมิปัญญาสุขภาพของชุมชนบ้านศาลาดิน ร่วมกับการประชุมสนทนากลุ่มกับผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุม และทวนสอบความถูกต้องของข้อมูล รวมทั้งร่วมกันวางแผนกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้

3.2 สำรวจพื้นที่เพื่อบันทึกภาพพืชสมุนไพรและบริบทชุมชน วิเคราะห์และจัดทำข้อมูลสมุนไพร และสูตรหรือตำรับสมุนไพร ด้วยเทคโนโลยี QR Code และ AR (Augmented Reality) เพื่อช่วยให้เข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและน่าสนใจขึ้นเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการเผยแพร่ข้อมูล ร่วมกับการทดลองจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ต่าง ๆ

3.3 ประชุมสนทนากลุ่มเพื่อเลือกประเภทสื่อดิจิทัลที่เหมาะสม และวางแผนการสร้างสื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย วิเคราะห์โจทย์การออกแบบและศึกษากรณีตัวอย่าง เพื่อให้ได้แนวคิดการออกแบบที่มีประสิทธิภาพ และจัดทำแบบร่างสื่อรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ เพื่อแสดงภาพรวมของสื่อและทำให้สามารถปรับปรุงแก้ไขได้ก่อนการพัฒนาจริง

3.4 ประเมินความเหมาะสม และความพึงพอใจของสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นนั้นตอบสนองความต้องการของผู้ใช้และบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ ผลการประเมินจะนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาสื่อให้ดียิ่งขึ้น



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้ การแปลผลใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2563 : 74) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 4.50 - 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.50 - 4.49 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 2.50 - 3.49 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 1.50 - 2.49 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
คะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 1.00 - 1.49 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

สำหรับแบบร่างชุดสื่อดิจิทัลที่มีความเหมาะสม จะมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน น้อยกว่า 1.00 และรูปแบบมีค่าเฉลี่ยสูงสุดจะถูกนำไปพัฒนางานต้นแบบ (Prototype) และผลงานจริง

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจ ปัจจัยด้านประชากร ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ การแจกแจงค่าความถี่ (Frequency) และการหาค่าร้อยละ (Percentage) การแปลผลระดับความพึงพอใจใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2563 : 74) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 4.50 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.50 - 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก
คะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 2.50 - 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 1.50 - 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย
คะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 1.00 - 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลบริบทพื้นที่และอัตลักษณ์ชุมชนบ้านศาลาดิน อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม

บ้านศาลาดิน ตำบลมหาสวัสดิ์ อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม เป็นชุมชนที่มีองค์ความรู้ภูมิปัญญาแบบพึ่งพาตนเองตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง ทั้งด้านการสร้างรายได้ การแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม และการอนุรักษ์ธรรมชาติ เป็นต้น และได้รับการยกย่องให้เป็นจุดท่องเที่ยววิถีชุมชนที่สำคัญของจังหวัดนครปฐม เมื่อปี พ.ศ. 2550 ชุมชนได้รับรางวัลอุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทย (Thailand Tourism Awards 2007) จากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) และ ปี พ.ศ. 2560 ได้รับเลือกเป็นชุมชนนำร่องในโครงการหมู่บ้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry Village) หรือ หมู่บ้าน CIV ของกระทรวงอุตสาหกรรม ด้วยจุดเด่นของวิถีของชุมชนริมน้ำที่นักท่องเที่ยวสามารถมาเยี่ยมเยือน พร้อมกิจกรรมที่ให้ความรู้ได้ตลอดทั้งปี มีกิจกรรมการล่องเรือชมสวนเลียบคลองมหาสวัสดิ์ ชมวิถีชีวิตชุมชนริมคลอง นาข้าว นาบัว สวนกล้วยไม้ เลือกซื้อสินค้า OTOP และ สินค้าแปรรูปทางการเกษตร (ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร์, 2565 : 30 - 31) จึงกล่าวได้ว่า เป็นตำบลที่มีศักยภาพในด้านการท่องเที่ยว ทั้งสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตร และเชิงประวัติศาสตร์ มีประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต และภูมิปัญญาท้องถิ่น จากลักษณะดังกล่าว งานวิจัยนี้จึงทำการศึกษาบริบทของพื้นที่ด้านสภาพธรรมชาติ เศรษฐกิจ สังคม ศิลปะและวัฒนธรรม เพื่อหาจุดร่วมและตีความหมายเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน คือ **บัวหลวง เรือมาด ข้าวตัง และวิถีสายน้ำ**

ภาพที่ 2 บริบทของพื้นที่ด้านสภาพธรรมชาติ และโทนสีจากอัตลักษณ์ (บัวหลวง)

ภาพที่ 3 บริบทของพื้นที่ด้านเศรษฐกิจ และโทนสีจากอัตลักษณ์ (ข้าวตัง)

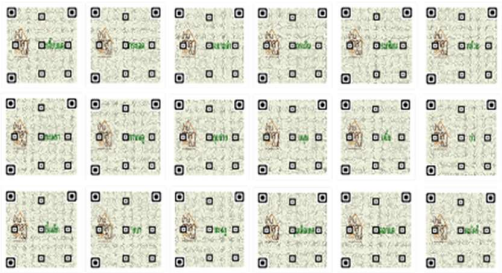
ภาพที่ 4 บริบทของพื้นที่ด้านสังคม และโทนสีจากอัตลักษณ์ (วิถีสายน้ำ)

ภาพที่ 5 บริบทของพื้นที่ด้านศิลปะและวัฒนธรรม และโทนสีจากอัตลักษณ์ (เรือมาด)

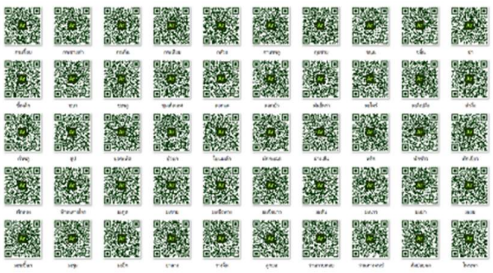
จากนั้นจึงได้นำอัตลักษณ์ของชุมชน มาสร้างลวดลายตามทฤษฎีเทสเซลเลชัน (Tessellations) เพื่อใช้ประยุกต์ในงานออกแบบ ได้แก่ การสะท้อน (Reflection) การเลื่อนขนาน (Translation) การหมุน (Rotation) การสะท้อนแบบเลื่อน (Glide-reflection) และการผสมผสานเพื่อให้เกิดลวดลายใหม่

ภาพที่ 6 ตัวอย่างการนำอัตลักษณ์ของชุมชนมาทำให้เกิดลวดลายตามแนวทางเทสเซลเลชัน

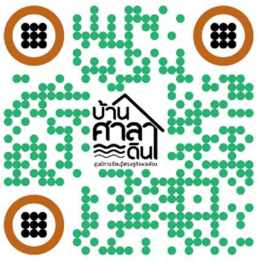
2. สื่อดิจิทัลประกอบศูนย์การเรียนรู้สมุนไพรและภูมิปัญญาสุขภาพชุมชนบ้านศาลาดิน ประกอบด้วยฐานข้อมูลพืชสมุนไพร ที่นำเสนอด้วยเทคโนโลยี QR CODE เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม AR และ สื่ออินโฟกราฟิกภาพนิ่ง



เทคโนโลยี QR CODE



เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม AR



สื่ออินโฟกราฟิก

ภาพที่ 7 ตัวอย่างฐานข้อมูลพืชสมุนไพรของชุมชนบ้านศาลาดิน ตำบลมหาสวัสดิ์ อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม

ภาพที่ 8 แบบร่างชุดสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้สมุนไพรและภูมิปัญญาสุขภาพชุมชนบ้านศาลาดิน

2.2 ผลการประเมินความเหมาะสมสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้และภูมิปัญญาสุขภาพชุมชนบ้านศาลาดิน แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสม จำแนกตามด้านการสื่อความหมาย ด้านการออกแบบ และด้านการส่งเสริมการเรียนรู้

ด้าน	รูปแบบที่ 1			รูปแบบที่ 2			รูปแบบที่ 3		
	Mean	S.D.	แปลผล	Mean	S.D.	แปลผล	Mean	S.D.	แปลผล
การสื่อความหมาย	4.70	0.48	มากที่สุด	4.10	0.32	มาก	4.80	0.42	มากที่สุด
การออกแบบ	4.78	0.41	มากที่สุด	3.88	0.61	มาก	4.43	0.58	มากที่สุด
การส่งเสริมการเรียนรู้	4.60	0.52	มากที่สุด	3.80	0.79	มาก	4.80	0.42	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	**4.77**	**0.42**	มากที่สุด	**3.89**	**0.60**	**มาก**	**4.48**	**0.58**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 1 พบว่า ชุดสื่อดิจิทัลในรูปแบบที่ 1 มีค่าเฉลี่ยรวมความเหมาะสมระดับมากที่สุด (Mean = 4.77, S.D.= 0.42) รองลงมาเป็นรูปแบบที่ 3 มีค่าเฉลี่ยรวมความเหมาะสมระดับมากที่สุด (Mean = 4.48,

S.D.= 0.58) และรูปแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยรวมความเหมาะสมระดับมาก (Mean = 3.89, S.D.= 0.60) จึงได้เลือกการออกแบบในรูปแบบที่ 1 มาพัฒนาต่อยอดเป็นผลงานจริง เนื่องจากเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ สำหรับแบบร่างรูปแบบชุดสื่อที่มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน น้อยกว่า 1.00 และมีค่าเฉลี่ยผลการประเมินสูงสุดจะถูกนำไปพัฒนางานต้นแบบ (Prototype) และผลงานจริง ผลการประเมินดังกล่าวสอดคล้องกับข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่ม สามารถสรุปได้ดังนี้ ด้านการสื่อความหมายอัตลักษณ์ มีความเห็นว่า รูปร่าง รูปทรง การใช้สี และโทนสีที่ใช้ในการออกแบบ สามารถสื่อความถึงชุมชนบ้านศาลาดินได้อย่างชัดเจน ด้านการออกแบบ มีความเห็นว่า ระบบป้าย สัญลักษณ์ และโปสเตอร์ มีการออกแบบที่คำนึงถึงความสวยงามและประโยชน์ใช้สอย นอกจากนี้ การออกแบบแผนผัง การแบ่งพื้นที่ในศูนย์การเรียนรู้ การออกแบบระบบสัญจร และส่วนงานตกแต่งประกอบนิทรรศการ แสดงให้เห็นภาพการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างเป็นระบบและสอดคล้องกับสภาพพื้นที่ ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ มีความเห็นว่า สื่อดิจิทัลที่ออกแบบและพัฒนาขึ้น สามารถใช้ในการถ่ายทอดความรู้เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้

2.3 ผลประเมินความพึงพอใจสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้และภูมิปัญญาสุขภาพชุมชนบ้านศาลาดิน

1. จัดแสดงนิทรรศการ และทดลองกิจกรรมฐานการเรียนรู้

ภาพที่ 9 นิทรรศการสำหรับศูนย์การเรียนรู้ และทดลองกิจกรรมฐานการเรียนรู้

2. ผลการศึกษาปัจจัยด้านประชากร พบว่า ตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 61.74 ส่วนใหญ่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 29.57 ส่วนระดับการศึกษา เป็นระดับปริญญาตรีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 53.04 ตัวอย่างทั้งหมดมีลักษณะการเข้าเยี่ยมชมในรูปแบบหมู่คณะ และเป็นผู้ที่ไม่เคยเข้ามาเยี่ยมชมศูนย์ฯ มาก่อน โดยส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์คือ การมาท่องเที่ยว คิดเป็นร้อยละ 56.52 และการศึกษาประกอบรายงาน/ การเรียน คิดเป็นร้อยละ 43.48

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้สมุนไพรและภูมิปัญญาสุขภาพชุมชนบ้านศาลาดิน แสดงดังตาราง

ตารางที่ 2 จำนวน ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้สมุนไพรและภูมิปัญญาสุขภาพชุมชนบ้านศาลาดิน

รายการการประเมิน	ความพึงพอใจ					Mean	S.D.	การแปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
ด้านการสื่อความหมาย								
1. รูปร่าง รูปทรง การใช้สี และโทนสีของสื่อดิจิทัลที่ใช้สำหรับศูนย์การเรียนรู้ สามารถสื่อความถึงอัตลักษณ์พื้นที่ได้อย่างชัดเจน	87 (75.65)	28 (24.35)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.76	0.43	มากที่สุด

ตารางที่ 2 (ต่อ)

รายการการประเมิน	ความพึงพอใจ					Mean	S.D.	การแปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
2. งานตกแต่งประกอบนิทรรศการ สามารถบอกเล่าเรื่องราวให้ข้อมูลเกี่ยวกับพืชสมุนไพรและอัตลักษณ์ของพื้นที่ ได้อย่างชัดเจน	71 (61.74)	44 (38.26)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.62	0.49	มากที่สุด
3. ระบบป้ายและสัญลักษณ์ สามารถบอกเล่าเรื่องราวพืชสมุนไพร และอัตลักษณ์ของพื้นที่ได้อย่างชัดเจน	71 (61.74)	44 (38.26)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.62	0.49	มากที่สุด
					รวมเฉลี่ย	**4.66**	**0.67**	**มากที่สุด**
ด้านการออกแบบ								
4. แผนผังศูนย์การเรียนรู้ สามารถให้รายละเอียดได้ชัดเจน	70 (60.87)	36 (31.30)	9 (7.83)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.53	0.64	มากที่สุด
5. ระบบสัญจรในศูนย์การเรียนรู้ เหมาะสมกับสภาพพื้นที่	87 (75.65)	28 (24.35)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.76	0.43	มากที่สุด
6. ส่วนงานตกแต่งประกอบนิทรรศการ มีเอกลักษณ์เฉพาะ และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม	71 (61.74)	44 (38.26)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.62	0.49	มากที่สุด
7. รูปแบบและการใช้สีในงานตกแต่งประกอบนิทรรศการ มีความเหมาะสม	87 (75.65)	28 (24.35)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.76	0.43	มากที่สุด
8. รูปแบบระบบป้าย มีความเหมาะสม	71 (61.74)	44 (38.26)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.62	0.49	มากที่สุด
9. ตัวอักษรบนระบบป้ายมีความเหมาะสม สามารถมองเห็นได้ชัดเจน	71 (61.74)	44 (38.26)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.62	0.49	มากที่สุด
10. ภาพรวมของระบบป้ายสามารถสื่อความหมายที่แสดงอัตลักษณ์ของพื้นที่	70 (60.87)	36 (31.30)	9 (7.83)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.53	0.64	มากที่สุด
11. สัญลักษณ์ศูนย์การเรียนรู้ มีความเหมาะสม กับบริบทของชุมชน	71 (61.74)	44 (38.26)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.62	0.49	มากที่สุด
12. ภาพรวมของสัญลักษณ์ศูนย์การเรียนรู้สามารถสื่อความหมายอัตลักษณ์ของพื้นที่	71 (61.74)	44 (38.26)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.62	0.49	มากที่สุด
13. แผ่นพับ มีความงามด้านรูปแบบ และการใช้สี	70 (60.87)	36 (31.30)	9 (7.83)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.53	0.64	มากที่สุด
14. ตัวอักษรบนแผ่นพับ มีขนาดที่เหมาะสม สามารถอ่านได้ชัดเจน	71 (61.74)	44 (38.26)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.62	0.49	มากที่สุด
15. ภาพรวมของแผ่นพับสามารถสื่อความหมายอัตลักษณ์พื้นที่	115 (100.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	5.00	0.00	มากที่สุด
16. รูปแบบของโปสเตอร์มีความสวยงาม เหมาะสม มีขนาดที่เหมาะสม	70 (60.87)	36 (31.30)	9 (7.83)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.53	0.64	มากที่สุด
17. ตัวอักษรบนโปสเตอร์ มีขนาดที่เหมาะสม สามารถอ่านได้ชัดเจน	71 (61.74)	44 (38.26)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.62	0.49	มากที่สุด
18. ภาพรวมของโปสเตอร์สามารถสื่อความหมายอัตลักษณ์พื้นที่	71 (61.74)	44 (38.26)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.62	0.49	มากที่สุด

ตารางที่ 2 (ต่อ)

รายการการประเมิน	ความพึงพอใจ					Mean	S.D.	การแปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
19. คู่มือนำชมศูนย์การเรียนรู้ ขนาดที่เหมาะสม มีความสวยงาม	87 (75.65)	28 (24.35)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.76	0.43	มากที่สุด
20. คู่มือนำชมศูนย์การเรียนรู้ สามารถสื่อความหมายอัตลักษณ์ของพื้นที่	71 (61.74)	44 (38.26)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.62	0.49	มากที่สุด
					รวมเฉลี่ย	**4.64**	**0.52**	**มากที่สุด**
ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้								
21. สื่อดิจิทัลส่งเสริมการเรียนรู้ที่ออกแบบและพัฒนาขึ้น สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้จริง	87 (75.65)	28 (24.35)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.76	0.43	มากที่สุด
22. รูปแบบการออกแบบสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้ จะสามารถทำให้ผู้เข้าชมศูนย์การเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวพืชสมุนไพร และอัตลักษณ์ของพื้นที่ได้เหมาะสม	87 (75.65)	28 (24.35)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.76	0.43	มากที่สุด
23. ท่านคิดว่า ศูนย์การเรียนรู้ ที่ได้รับการพัฒนาในครั้งนี้ สามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ให้กับเยาวชน นักเรียน นักศึกษาและผู้สนใจได้ในระดับใด	87 (75.65)	28 (24.35)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.76	0.43	มากที่สุด
24. ท่านได้รับความรู้จากศูนย์การเรียนรู้ ที่ได้รับการพัฒนาในครั้งนี้ในระดับใด	87 (75.65)	28 (24.35)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.76	0.43	มากที่สุด
25. รูปแบบการออกแบบสื่อดิจิทัลสำหรับศูนย์การเรียนรู้ มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ ในระดับใด	71 (61.74)	44 (38.26)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.62	0.49	มากที่สุด
					รวมเฉลี่ย	**4.63**	**0.52**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 2 พบว่า ด้านการสื่อความหมายมีภาพรวมของความพึงพอใจในระดับมากที่สุด (Mean = 4.66, S.D.= 0.67) รองลงมาเป็นด้านการออกแบบ (Mean = 4.64, S.D.= 0.52) และด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ (Mean = 4.63, S.D.= 0.52)

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. สรุปผลการวิจัย

1. การศึกษาและออกแบบสื่อดิจิทัลได้นำแนวคิดอัตลักษณ์ชุมชนบ้านศาลาดินมาเป็นฐานในการพัฒนา โดยใช้โทนสีที่สะท้อนอัตลักษณ์สำคัญของชุมชน ได้แก่ สีเขียวบัวหลวงและสีน้ำตาลเรือมาด ซึ่งสอดคล้องกับจุดร่วมของความซ้ำของสีที่พบจากการถ่ายภาพตามบริบทพื้นที่ทั้งด้านสภาพธรรมชาติ เศรษฐกิจ สังคม ศิลปะและวัฒนธรรม โดยสื่อดิจิทัลที่ออกแบบได้ถ่ายทอดอัตลักษณ์สำคัญของชุมชน คือ บัวหลวง เรือมาด ข้าวตัง และวิถีสายน้ำ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชุมชนบ้านศาลาดิน

2. ผลการประเมินความเหมาะสมของสื่อดิจิทัลรูปแบบที่ 1 พบว่ามีความเหมาะสมในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยด้านการออกแบบมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด (Mean = 4.78, S.D. = 0.41) รองลงมาคือด้านการสื่อความหมาย (Mean = 4.70, S.D. = 0.48) และด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ (Mean = 4.60, S.D. = 0.52) แสดงให้เห็นถึงความ

สมบูรณ์และครบถ้วนของสื่อดิจิทัล ที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของศูนย์การเรียนรู้ได้อย่างครอบคลุม และการที่สื่อดิจิทัลมีประสิทธิภาพในทุกด้าน ทำให้มั่นใจได้ว่าสื่อดิจิทัลจะสามารถนำไปใช้งานจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงได้เลือกสื่อดิจิทัลรูปแบบที่ 1 เพื่อพัฒนาต่อยอดเป็นผลงานจริงสำหรับจัดแสดงในศูนย์การเรียนรู้

3. การประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างผู้เข้าชมศูนย์การเรียนรู้ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 61.74) และมีการศึกษาระดับปริญญาตรี (ร้อยละ 53.04) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการท่องเที่ยว (ร้อยละ 56.52) และการศึกษาประกอบรายงาน/ การเรียน (ร้อยละ 43.48) พบว่า ผู้เข้าชมมีความพึงพอใจต่อสื่อดิจิทัลในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยด้านการสื่อความหมายมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (Mean = 4.66, S.D. = 0.67) รองลงมาคือด้านการออกแบบ (Mean = 4.64, S.D. = 0.52) และด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ (Mean = 4.63, S.D. = 0.52) สะท้อนให้เห็นว่าสื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้และมีประสิทธิภาพในการสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนได้อย่างชัดเจน

2. อภิปรายผล

การวิจัยนี้ได้ให้ความสำคัญกับการตีความเชิงคุณค่าของอัตลักษณ์ชุมชน ซึ่งสะท้อนผ่านการสื่อความหมาย การจดจำ และการรับรู้ของคนทั่วไป สอดคล้องกับงานวิจัยของ นุพงษ์ กองพิมพ์ (2563) ที่อธิบายว่าอัตลักษณ์มีความหลากหลายในการตีความ โดยเฉพาะในมิติเชิงคุณค่าที่อาจไม่เป็นสากล แต่เป็นการสร้างตัวตนจากความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่มีพลวัตอยู่ตลอดเวลา อัตลักษณ์จึงมีความเฉพาะตัวตามบริบทพื้นที่ เช่น คำขวัญประจำจังหวัด ประเพณี วัฒนธรรม อาหารพื้นบ้าน และการแต่งกาย ประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่งคือ อัตลักษณ์ชุมชนบ้านศาลาดินมีลักษณะผสมผสานหลายองค์ประกอบเข้าด้วยกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริลักษณ์ พฤทธิอานันต์ (2559) ที่พบว่าอัตลักษณ์เฉพาะทางวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่มีความคาบเกี่ยวร่วมกัน ไม่สามารถระบุด้วยอัตลักษณ์โดดเด่นเพียงหนึ่งเดียว แต่เกิดจากการผสมผสานความโดดเด่นทางวัฒนธรรมหลายส่วนที่หลอมรวมเป็นเรื่องราวเฉพาะของพื้นที่นั้น ๆ ซึ่งเอื้อต่อการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเฉพาะพื้นที่ได้หลากหลายมากขึ้นภายใต้กรอบแนวความคิดและทิศทางการออกแบบเดียวกัน

สำหรับผลการประเมินความเหมาะสมของผลงานออกแบบสื่อดิจิทัลที่จัดอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้านนั้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ วงศ์วรุฒม์ อินตะนัย และคณะ (2564) ที่ศึกษาการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยมีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น และอัตลักษณ์ของการแสดงพื้นบ้านที่ปรากฏในพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ซึ่งพบว่าการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์โดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมส่งผลให้ได้ผลประเมินภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean= 4.58) ดังนั้นการนำอัตลักษณ์ชุมชนบ้านศาลาดินมาใช้ในการออกแบบชุดสื่อที่จะใช้นำเสนอข้อมูลของชุมชนในรูปแบบดิจิทัล จะช่วยถ่ายทอดเรื่องราวของชุมชนในรูปแบบที่น่าสนใจ แสดงให้เห็นถึงความงดงามของสถานที่ วัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ ภูมิปัญญา และวิถีชีวิตในชุมชนได้อย่างครบถ้วน และชุมชนสามารถนำสื่อชุดนี้ไปเผยแพร่ผ่านช่องทางต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนบ้านศาลาดินได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการใช้ประโยชน์

1.1 ควรมีการจัดทำการจำลองการเดินชมสวนสมุนไพร หรือ การแสดงวิธีการใช้สมุนไพรแบบ 3 มิติด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (VR) และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (AR) เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และสร้างความประทับใจในการเรียนรู้

1.2 ควรมีการจัดทำคู่มือการบำรุง รักษา ศูนย์การเรียนรู้ และสื่อดิจิทัล เพื่อให้ชุมชนสามารถใช้ในการดูแล บำรุงรักษา ซ่อมแซม เบื้องต้นได้ด้วยตนเอง

1.3 ควรมีการขยายเครือข่าย หรือทำความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องด้านการแพทย์แผนไทย เพื่อสนับสนุนให้การดำเนินงานของศูนย์การเรียนรู้ มีมาตรฐาน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการเรียนรู้ เพื่อวางแผนพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ให้เข้าถึงผู้คนทุกช่วงวัย

2.2 ควรศึกษาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อเป็นแนวทางให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปใช้ในการวางแผนพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ชุมชน

2.3 ควรมีการพัฒนาสื่อดิจิทัลที่หลากหลายและทันสมัย เพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย เรื่อง การออกแบบสื่อดิจิทัลอย่างมีส่วนร่วมของชุมชนประกอบศูนย์การเรียนรู้สมุนไพรและภูมิปัญญาสุขภาพชุมชนบ้านศาลาดิน ตำบลมหาสวัสดิ์ อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม ได้รับการสนับสนุนโดยสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ร่วมกับโครงการวิจัยมูลฐาน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ประจำปีงบประมาณ 2566 และขอขอบคุณ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ สถาบันวิจัยและพัฒนา และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ที่สนับสนุนการทำวิจัยครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

ชไมพร ดิสถาพร, สุมลนิตย์ เกิดหนุนวงศ์, กัมปนาท บริบูรณ์, มิ่งขวัญ คงเจริญ, และ ชนันภรณ์ อารีกุล. (2564). *การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้*. เอกสารประกอบการสอน. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2565). การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ ผลิตภัณฑ์ไข่เค็มคุณป้า ชุมชนบ้านศาลาดิน นครปฐม. *วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*, 4(2), 29 – 44.

ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2563). *การวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS* (พิมพ์ครั้งที่ 18). เอส อาร์ พริ้นติ้ง แมสโปรดักส์.

นุพงษ์ กองพิมพ์. (2563). *ศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชนบ้านขาว อำเภอระโนด จังหวัดสงขลา เพื่อจัดทำเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์]. PSU Knowledge Bank. https://kb.psu.ac.th/psukb/handle/2016/17689.

พรพิมล ศักดา. (2561). *องค์ประกอบศิลป์*. เอกสารประกอบการสอน. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.

พรรคพล เจรณาเทพ. (2565). *เทคโนโลยีการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล*. มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์. https://library.wu.ac.th/km/เทคโนโลยีการสร้างสรรค์.

พีรยา บุญประสงค์. (2562). อัตลักษณ์ของถิ่นที่ในกระบวนการเปลี่ยนแปลงการใช้สอยของอาคารเก่าในเขตเมืองเก่า. *Journal of Architectural/Planning Research and Studies*, 16(2), 31 – 48. https://doi.org/10.56261/jars.v16i2.175256.

วงศ์วรุตม์ อินตะนัย, พีรพงษ์ พันธะศรี, และ บัญชา จุลกุล. (2564). การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยมีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น และอัตลักษณ์ของการแสดงพื้นบ้านที่ปรากฏในพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา. *วารสารวิชาการ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*, 8(1), 124 – 140.

วรพงศ์ ผูกภู่. (2563). *องค์ประกอบการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้*. อาร์แอนด์ดี ครีเอชั่น.https://www.randdcreation.com/content/2992.

วัชรียา ขลากระโทก. (2565). โครงการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านหนองบัวโคก อ.ลำปลายมาศ จ.บุรีรัมย์. *รายงานการวิจัย*. มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.

ศิริลักษณ์ เมฆอ่อน และ มนสิชา เพชรานนท์. (2556). ผลกระทบการท่องเที่ยวต่ออัตลักษณ์ชุมชน : กรณีศึกษาชุมชนแหล่งท่องเที่ยวอัมพวา. *วารสารสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างวินิจฉัย*, 12(2), 1 – 19.

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2550). *อัตลักษณ์*. http://legacy.orst.go.th/?knowledges=อัตลักษณ์-๑๖-มิถุนายน-๒๕.

สิริลักษณ์ พฤทธิอานันต์. (2559). *การออกแบบอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอนุภูมิภาคลุ่มน้ำโขงไทยอย่างยั่งยืน* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. Silpakorn University Repository. https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/14439

สุพัตรา คำแหง, จิราภรณ์ ถมแก้ว, หยาดพิรุฬห์ พิทักษ์ศักดานนท์, อมรรัตน์ ธนาวุฒิ, และ นารียา แข็งแรง. (2561). การสร้างผู้ประกอบการใหม่ภายใต้อัตลักษณ์ชุมชน. *วารสารศาสตร์การศึกษาและการพัฒนามนุษย์*, 2(2), 121 - 130.

สุริยะ ฉายะเจริญ. (2557). *(พื้นฐานของ) "สื่อ" ดิจิทัล*. https://jumpsuri.blogspot.com/2014/02/blog-post_8390.html.

สุวุฒิ วรวิทย์พินิต, วรรณวีร์ บุญคุ้ม, และนรินทร์ สังข์รักษา. (2560). การพัฒนารูปแบบการจัดการศูนย์การเรียนรู้วิถีเมืองเพชรตามแนวทางปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ*, 10(2), 1657 - 1674.

อาวิน อินทรังษี. (2564). โครงการออกแบบอัตลักษณ์เพื่อสร้างมูลค่าให้กับแหล่งท่องเที่ยวโดยชุมชนตลาดน้ำยะกังอำเภอเมืองนราธิวาส จังหวัดนราธิวาส. *The New Viridian Journal of Arts, Humanities and Social Sciences,* 1(2), 1 - 17.