

การพัฒนาสื่อภาษาอังกฤษเพื่อเผยแพร่ข่าวหลามของจังหวัดนครปฐม ผ่านการตูนแอนิเมชัน

ดวงจิตร์ สุขภาพสุข^{1*} ณิชชา สมบัติมหาโชค² ณัฐกานต์ ใจชื่น³ และภัทรธิรา สายมาอินทร์⁴

¹อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

²นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

*duangjit018@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอเผยแพร่ข่าวหลามให้เป็นที่รู้จักของชาวต่างชาติมากขึ้น เพื่อสำรวจความคิดเห็นของชาวต่างชาติที่มีต่อสื่อภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมการขายข่าวหลาม และเพื่อเพิ่มช่องทางการสร้างรายได้ของการขายข่าวหลามผ่านการตูนแอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่สถานีรถไฟนครปฐมและอาจารย์ชาวต่างชาติที่สอนภาษาอังกฤษที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ การตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษบรรยายเรื่องวิธีการทำข่าวหลาม แบบสอบถามประเมินความเข้าใจก่อนและหลังดูแอนิเมชันภาษาอังกฤษบรรยายเรื่องวิธีการทำข่าวหลาม และแบบสอบถามประเมินคุณภาพของการตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษบรรยายเรื่องวิธีการทำข่าวหลาม ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการเชิงสถิติบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย บรรยายด้วยตารางประกอบความเรียง ผลการวิจัยพบว่า ชาวต่างชาติเข้าใจสื่อการตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษเรื่องวิธีการทำข่าวหลามอาหารท้องถิ่น โดยความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีทำข่าวหลามก่อนดูสื่อแอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.05 อยู่ในระดับน้อย เมื่อเปรียบเทียบกับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีทำข่าวหลามหลังดูสื่อแอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ยสูงขึ้นถึง 4.1 ซึ่งจัดอยู่ในระดับมากและความคิดเห็นของกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่มีต่อสื่อภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมการขายข่าวหลาม อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00

คำสำคัญ: ภาษาอังกฤษ การตูนแอนิเมชัน ข่าวหลาม

The Development of English Media for Propagating Sweet Rice in Bamboo of Nakorn Pathom Province by Using Cartoon Animation

Duangjit Sukhapabsuk^{1,*}, Nicha Sombutmahachok², Nutthakan Jaichuen³, and Patthira Saima-in⁴

1 Business English Lecturer

2 Business English Student

3 Business English Student

4 Business English Student

* duangjit018@gmail.com

Abstract

This research has three objectives: to present and propagate "Sweet rice in bamboo" to the foreigners, to survey foreigners' opinions on English media for promoting "Sweet rice in bamboo" and to make a new channel to increase the earnings of Sweet rice in bamboo by using cartoon animation. Samples were foreign tourists at Nakorn Pathom train station and foreign teachers who teaches English at Nakorn Pathom Rajabhat University (N=23). Research instruments included Sweet rice bamboo cartoon animation, satisfaction form, and quality evaluation questionnaire. The researcher used descriptive statistics in order to analyze the data such as mean. Results indicated that foreign tourists understood how to make Sweet rice in bamboo before watching cartoon animation which was about 1.05 at low level. After watching cartoon animation, the mean was higher about 4.10 at high level, and the foreign tourists' opinions on English media for promoting "Sweet rice in bamboo" was at high level estimated 4.00.

Keywords: English Animation Cartoon Sweet Rice in Bamboo

1. บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

โครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) เป็นหนึ่งในนโยบายสำคัญเร่งด่วนของรัฐบาล มีเป้าหมายมุ่งเน้นให้แต่ละชุมชนได้นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาสินค้าโดยภาครัฐพร้อมที่จะเข้าช่วยเหลือในด้านความรู้สมัยใหม่ และการบริหารจัดการเพื่อเชื่อมโยงสินค้าจากชุมชนสู่ตลาดทั้งในและต่างประเทศ ด้วยระบบร้านค้าเครือข่ายและอินเทอร์เน็ต (ธนาคารกรุงศรีอยุธยา, 2546: 3-12) และเพื่อส่งเสริมสนับสนุนกระบวนการพัฒนาท้องถิ่น สร้างชุมชนที่เข้มแข็ง พึ่งตนเองได้ให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการสร้างงาน สร้างรายได้ ด้วยการนำทรัพยากร ภูมิปัญญาในท้องถิ่นมา พัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์และบริการที่มีคุณภาพ มีจุดเด่นและมีมูลค่าเพิ่ม เป็นที่ต้องการของตลาดทั้งในและต่างประเทศ สอดคล้องกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตท้องถิ่นสินค้า OTOP (ศรีสุตา ลีลาสุวัฒน์, 2558) และ "ข้าวหลาม" ที่เป็นผลิตภัณฑ์อาหารที่มีชื่อเสียงของจังหวัดนครปฐมดังปรากฏใน

คำขวัญของจังหวัดนครปฐมที่ว่า “ส้มโอหวาน ข้าวสารขาว ลูกสามงาม ข้าวหลามหวานมัน สนามจันทร์งามล้น พุทธมณฑลคู่ธานี พระปฐมเจดีย์เสียดฟ้า สวยงามตาแม่น้ำท่าจีน” (http://emis.christian.ac.th/ctc/Loca_lWisdom/Local_Wisdom.html, ไม่ปรากฏปี) จังหวัดนครปฐมมีผู้ประกอบการอาชีพทำข้าวหลามมากมายหลายร้านและโดยส่วนใหญ่ร้านค้าจะตั้งเรียงรายอยู่รอบเขตองค์พระปฐมเจดีย์รวมทั้งสถานีรถไฟนครปฐมด้วยเนื่องจากสถานที่ดังกล่าวมีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศเดินทางมาท่องเที่ยวและเยี่ยมชมเป็นจำนวนมาก หากแต่สภาพเศรษฐกิจในปัจจุบันส่งผลกระทบต่อยอดขายและรายได้ของผู้ประกอบการอาชีพทำข้าวหลามเป็นอย่างมาก

ด้วยเหตุนี้จึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจว่าการนำเทคโนโลยีสารสนเทศทางการตลาดสมัยใหม่มาใช้ในการส่งเสริมการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชนและท้องถิ่น เป็นการส่งเสริมโอกาสทางการตลาดของสินค้าท้องถิ่นให้เป็นที่ต้องการทางการตลาดมากขึ้น และเป็นการพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการขายข้าวหลาม เพราะการพัฒนาเทคโนโลยีสมัยใหม่จะต้องสอดคล้องความต้องการทั้งทางผู้ซื้อและผู้จำหน่ายและอาศัยการปรับปรุงข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์อยู่เสมอ ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงเน้นไปที่การพัฒนาสื่อแอนิเมชันภาษาอังกฤษเรื่องวิธีการทำข้าวหลาม เพื่อส่งเสริมการขาย ประชาสัมพันธ์ข้อมูล ข้าวสาร เกี่ยวกับชุมชนและผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่สาธารณะ

1.2 จุดมุ่งหมายของการศึกษา

- 1) จัดทำสื่อแอนิเมชันวิธีการทำข้าวหลามเพื่อนำเสนอเผยแพร่ข้าวหลามให้เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติมากขึ้น
- 2) เพื่อสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มลูกค้าที่มีต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมการขายข้าวหลาม

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

- 1) ความคิดเห็นของกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่มีต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมการขายข้าวหลามอยู่ในระดับดี
- 2) นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติเข้าใจสื่อการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษวิธีการทำข้าวหลามหลังจากดูวิดีโอสูงกว่าก่อนดูวิดีโอ

1.4 นิยามคำศัพท์เฉพาะ

ข้าวหลาม หมายถึง ภูมิปัญญาในการทำอาหารและถนอมอาหารให้เข้ากับวัฒนธรรมชาติ (มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม, 2562) เป็นขนมชนิดหนึ่งนิยมทำรับประทานกันในฤดูหนาว หรือเมื่อได้ข้าวใหม่ใช้ใส่ข้าวหลาม หรือไม้ป้างเป็นกระบอกใส่ข้าวหลาม ข้าวหลามแบบชาวบ้าน ใช้ข้าวสารเหนียวกับน้ำเปล่า และเกลือเท่านั้นสำหรับข้าวหลามที่ทำขายกันโดยทั่วไป จะใส่น้ำกะทิ และเติมถั่วดำ หรืองาขี้ม่อนการทำข้าวหลามตามประเพณีนิยมของชาวล้านนาเพื่อถวายพระในวันเพ็ญเดือนสี่ หรือประมาณเดือนมกราคม ซึ่งเป็นการทานร่วมกับการทานข้าวจี และข้าวล้นบาตร (สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2561) ข้าวเหนียวสุกด้วยการเผาในกระบอกไม้ไผ่ป่า โดยการนำกระบอกไม้ไผ่ป่าที่ตัดเป็นปล้องๆ มาบรรจุข้าวเหนียวที่เพิ่งเก็บเกี่ยวใหม่ แล้วแช่น้ำไว้หนึ่งคืน ก่อนนำไปเผาเพื่อให้สุก (The Center for the Promotion of Arts and Culture, Chiang Mai University, 2014) ในงานวิจัยนี้ข้าวหลาม หมายถึง ของหวานชนิดหนึ่งของประเทศไทย นิยมทำโดยใช้ข้าวเหนียว น้ำตาล กะทิและถั่วดำผสมกันลงในกระบอกไม้ไผ่แล้วจึงนำไปเผาให้สุกและเป็นที่ยอมรับทั้งชาวไทยและนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ

การ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงโดยการนำภาพนิ่งมาเรียงต่อกัน (ปวีศรี อนันต์สุทธธีรักษ์, 2550) โดยรากศัพท์ของคำว่าแอนิเมชันนั้นก็มาจากภาษาละตินอีกที หมายถึง “ภาพที่เคลื่อนไหวไปมา” (Metalbridge, 2560) กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง ด้วยการแสดงผลอย่างรวดเร็วของลำดับภาพที่แตกต่างกันทีละนิด จนทำให้เราเห็นเหมือนกับว่าเคลื่อนไหวได้ (Dynamicwork, 2014) ในงานวิจัยนี้การ์ตูนแอนิเมชันหมายถึง การวาดภาพหลายๆ ภาพมาต่อกันและนำมาเรียงเข้าด้วยกัน

ด้วยความเร็วทำให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวพร้อมใส่เสียงประกอบซึ่งนำเสนอเนื้อหาเรื่องราววิธีการทำข้าวหลามเป็นภาษาอังกฤษ มีความยาวประมาณ 5 นาที

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ดาวรรดา วีระพันธ์ และชญาภา บาลไธสง (2558) ทำการพัฒนาแอนิเมชันเรื่องความรู้เกี่ยวกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียนที่มีคุณภาพ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนด้วยแอนิเมชันกับเยาวชนโรงเรียนประทาย สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา จำนวนทั้งหมด 120 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแอนิเมชัน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินคุณภาพของแอนิเมชัน ผลการวิจัยพบว่า 1) แอนิเมชันเรื่องความรู้เกี่ยวกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์โดยภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยแอนิเมชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปुरुณภัสสร สันตือธิกุล รัตนารมภ์ ปิยธารงพงค์ ณัฐธิดา บุญเสงี่ยม และแก้วกาญจน์ พิศงาม (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาเนื้อหาแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่องศีล 5 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ประกอบไปด้วยเนื้อหาแอนิเมชันและแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยเป็นเครื่องมือที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้และปลูกฝังจิตสำนึกให้กับนักเรียน เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวัน ระยะเวลาของการเรียนรู้และความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้สื่อเนื้อหาแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่องศีล 5 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65

3. วิธีดำเนินงานวิจัย

3.1 กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติในสถานีรถไฟ อำเภอมือง จังหวัดนครปฐมและอาจารย์ชาวต่างชาติที่สอนภาษาอังกฤษของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

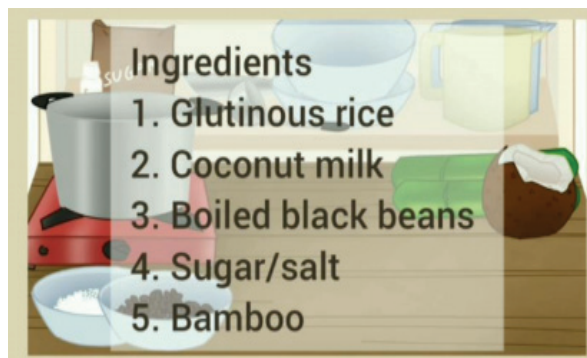
กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่เดินทางมาท่องเที่ยวในสถานีรถไฟ อำเภอมือง จังหวัดนครปฐมระหว่างวันที่ 4 กันยายน 2562 - 31 ตุลาคม 2562 โดยใช้วิธีการคัดเลือกนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่เดินทางสัญจรไปมาโดยใช้วิธีการเลือกแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) จากนั้นเข้าไปสอบถามและขอความร่วมมือในการรับชมสื่อแอนิเมชันภาษาอังกฤษเรื่องวิธีการทำข้าวหลามความยาวประมาณ 5 นาทีและทำแบบสอบถามความคิดเห็นหลังจากดูแอนิเมชันภาษาอังกฤษเรื่องวิธีการทำข้าวหลาม จำนวน 20 คน และอาจารย์ชาวต่างชาติที่เป็น native speakers ที่สอนภาษาอังกฤษในสถาบันภาษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง จำนวน 3 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) การ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษเรื่องวิธีการทำข้าวหลาม พร้อมคำบรรยายขั้นตอนการทำข้าวหลามเป็นภาษาอังกฤษ และเสียงเพลงประกอบ โดย ดึงที่แสดงในภาพ



ภาพที่ 1 ชื่อเรื่องของสื่อแอนิเมชันภาษาอังกฤษเรื่องวิธีการทำข้าวหลาม



ภาพที่ 2 แสดงวัตถุดิบในการทำข้าวหลาม



ภาพที่ 3 แสดงขั้นตอนแรกในการทำข้าวหลาม



ภาพที่ 4 แสดงขั้นตอนที่สองในการทำข้าวหลาม



ภาพที่ 5 แสดงขั้นตอนที่สามในการทำข้าวหลาม



ภาพที่ 6 แสดงขั้นตอนที่สี่ในการทำข้าวหลาม



ภาพที่ 7 แสดงขั้นตอนที่ห้าในการทำข้าวหลาม



ภาพที่ 8 ข้าวหลามพร้อมรับประทาน

2) แบบสอบถามประเมินความคิดเห็นก่อนและหลังการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษเรื่องวิธีการทำข้าวหลาม ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามและตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามข้อมูลประเมินความเข้าใจที่มีต่อข้าวหลามของจังหวัดนครปฐมโดยเป็นคำถามปลายปิด (Closed-Ended Question) โดยจัดทำเป็นแบบมาตรฐานส่วนประเมินค่า (Rating scale) โดยประเมินผลตั้งแต่ 1-5 ตามหลักการสร้างแบบประเมินของลิเคิร์ต (Likert)

3) แบบประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษเรื่องวิธีการทำข้าวหลาม ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามข้อมูลประเมินความเข้าใจที่มีต่อข้าวหลามของจังหวัดนครปฐมโดยเป็นคำถามปลายปิด (Closed-Ended Question) โดยจัดทำเป็นแบบมาตรฐานส่วนประเมินค่า (Rating scale) โดยประเมินผลตั้งแต่ 1-5 ตามหลักการสร้างแบบประเมินของลิเคิร์ต (Likert) และตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อใช้เป็นข้อเสนอแนะในการพัฒนาและปรับปรุงสื่อภาษาอังกฤษวิธีการทำข้าวหลามในจังหวัดนครปฐมผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน

3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยขอความร่วมมือจากกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่สถานีรถไฟจังหวัดนครปฐม จำนวน 20 ชุด และอาจารย์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมที่เป็น Native speakers จำนวน 3 ชุด โดยกลุ่มตัวอย่างการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษเรื่องวิธีการทำข้าวหลามความยาวประมาณ 5 นาทีและทำแบบสอบถามประเมินความเข้าใจก่อนและหลังการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษเรื่องวิธีการทำข้าวหลามเพื่อประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษเรื่องวิธีการทำข้าวหลาม

3.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้สถิติเชิงพรรณนา คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่อเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับก่อนและหลังดูการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษเรื่องวิธีการทำข้าวหลามและเพื่อประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษเรื่องวิธีการทำข้าวหลาม

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษวิธีการทำข้าวหลามของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่สถานีรถไฟนครปฐมมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษวิธีการทำข้าวหลามของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่สถานีรถไฟนครปฐมด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหา	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1.ความน่าสนใจของสื่อ / Contents amount	4.15	มาก
2.ความสวยงามของสื่อ / Nice looking	4.25	มาก
3.วิธีการนำเสนอสื่อ / Modernity	4.2	มาก
4.การอธิบายวิธีการทำข้าวหลามมีความชัดเจน / Clearly explained how to make Khao-lam	4.15	มาก
5.การนำเสนอด้วยสื่อแอนิเมชัน / Animation use in a presentation	4.25	มาก
6.ความถูกต้องครบถ้วน / Correctness	4.55	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือความถูกต้องครบถ้วน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 ลำดับที่ 2 คือความสวยงามของสื่อและการนำเสนอด้วยสื่อแอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 อยู่ในระดับมาก ลำดับที่ 3 คือวิธีการนำเสนอสื่อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.2 อยู่ในระดับมาก และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือความน่าสนใจของสื่อและการอธิบายวิธีการทำข้าวหลามมีความชัดเจน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษวิธีการทำข้าวหลามของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่สถานีรถไฟนครปฐมด้านความเข้าใจ

ด้านเนื้อหา	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
7. ระยะเวลาของวิดีโอมีความเหมาะสม / Length of time of the video	4.35	มาก
8. ภาพมีความเหมาะสมกับสื่อ / Pictures match the contents	4.60	มากที่สุด
9. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการทำข้าวหลามก่อนดูสื่อแอนิเมชัน / Knowledge about how to make Khao-Lam before watching video	1.05	น้อยที่สุด

10. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการทำข้าวหลามหลังดูสื่อแอนิเมชัน / Knowledge about how to make Khao-Lam after watching video	4.10	มาก
--	------	-----

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือภาพมีความเหมาะสมกับสื่อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.6 ลำดับที่ 2 คือระยะเวลาของวิดีโอมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 อยู่ในระดับมาก ลำดับที่ 3 คือความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีทำข้าวหลามหลังดูสื่อแอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.1 อยู่ในระดับมาก และข้อที่มีค่าน้อยที่สุด คือความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีทำข้าวหลาม ก่อนดูสื่อแอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.05 อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตารางที่ 3 ความคิดเห็นจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษวิธีการทำข้าวหลามของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่สถานีรถไฟนครปฐมด้านการนำไปใช้ประโยชน์

ด้านเนื้อหา	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
11. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ / Be able to apply	4.20	มาก
12. สามารถนำไปเผยแพร่วิธีการทำข้าวหลามได้ / Be able to share some knowledge of how to make Khao-Lam	4.30	มากที่สุด

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือสามารถนำไปเผยแพร่วิธีการทำได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.3 และข้อที่มีค่าน้อยที่สุด คือสามารถนำไปประยุกต์ใช้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.3 อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยคุณภาพการ์ตูนอนิเมชันภาษาอังกฤษวิธีการทำข้าวหลามของอาจารย์ชาวต่างชาติที่สอนภาษาอังกฤษในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหา	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1. Contents amount	4.66	มากที่สุด
2. Contents match the purpose	4.66	มากที่สุด
3. Animation use in a presentation	4.66	มากที่สุด
4. Nice looking	4.66	มากที่สุด
5. Length of time of the video	4.33	มาก
6. Pictures match the contents	5	มากที่สุด

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ Pictures match the contents มีค่าเฉลี่ย 5 ลำดับที่ 2 ได้แก่ Contents amount, Contents match the purpose, Animation use in a presentation และ Nice looking มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 อยู่ในระดับมากที่สุด และข้อที่มีค่าน้อยที่สุด คือ Length of time of the video มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย คุณภาพการตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษวิธีการทำข้าวหลามของอาจารย์ชาวต่างชาติที่สอนภาษาอังกฤษในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมด้านความถูกต้องและความเข้าใจ

ด้านเนื้อหา	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
7. Correctness	3.33	ปานกลาง
8. Grammatical correctness	3.66	มาก
9. Clearly explained how to make Khao-Lam	4	มาก

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ Clearly explained how to make Khao-lam มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4 อยู่ในระดับมาก ลำดับที่ 2 คือ Grammatical correctness มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.66 อยู่ในระดับมาก และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ Correctness มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33 อยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ย คุณภาพการตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษวิธีการทำข้าวหลามของอาจารย์ชาวต่างชาติที่สอนภาษาอังกฤษในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมด้านการนำไปใช้ประโยชน์

ด้านเนื้อหา	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
10. Be able to apply	3.33	ปานกลาง
11. Be able to use immediately	3.50	ปานกลาง

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ Be able to use immediately มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.5 อยู่ในระดับปานกลาง และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ Be able to apply มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33 อยู่ในระดับปานกลาง

5. อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

5.1 อภิปรายผลการวิจัย

ความคิดเห็นของกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่มีต่อสื่อภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมการขายข้าวหลาม อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปทุมภัทธร สันติอิทธิกุล รัตนภรณ์ ปิยธรรพงค์ ณัฐธิดา บุญเสงี่ยม และแก้วกาญจน์พิศงาม (2559) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการนำนิทานแอนิเมชันเรื่องการรักษาศีล 5 มาใช้ในการเสริมสร้างความเข้าใจและปลูกจิตสำนึกให้กับกลุ่มตัวอย่าง หลังจากการผลปรากฏว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65

ชาวต่างชาติเข้าใจสื่อการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษวิธีการทำข้าวหลามอาหารท้องถิ่น โดยความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีทำข้าวหลามก่อนดูสื่อแอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.05 อยู่ในระดับน้อยที่สุด เมื่อเปรียบเทียบกับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีทำข้าวหลามหลังดูสื่อแอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ยสูงขึ้นถึง 4.1 จัดอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของดาวธรา วีระพันธ์และชญภา บาลโชสง (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาแอนิเมชัน เรื่องความรู้เกี่ยวกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียนที่มีคุณภาพ โดยเปรียบเทียบผู้เรียนก่อนและหลังเรียนด้วยแอนิเมชัน ผลการวิจัยพบว่าสื่อแอนิเมชันเรื่องความรู้เกี่ยวกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์โดยภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากและมีความรู้ความเข้าใจสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.2 ข้อเสนอแนะ

ควรมีการศึกษาพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันภาษาอังกฤษในด้านอื่น ๆ ให้มากยิ่งขึ้น อาทิเช่น สถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ของประเทศไทย อาหารประจำชาติไทย เทศกาลประเพณีงานรื่นเริง เป็นต้น เพื่อเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวและเผยแพร่วัฒนธรรมที่สวยงามของประเทศไทย และควรมีการศึกษาพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันในภาษาอื่น ๆ เช่น ภาษาจีนที่สามารถใช้เป็นสื่อในการส่งเสริมการท่องเที่ยวของประเทศไทยกับกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวจีนเพราะในปัจจุบันชาวจีนเดินทางมาเที่ยวประเทศไทยสูงเป็นอันดับหนึ่งของประเทศ

6. เอกสารอ้างอิง (References)

- ดาวธนา วีระพันธ์และชญาภา บาลโธสง. (2558). การพัฒนาแอนิเมชันเรื่องความรู้เกี่ยวกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียนมีคุณภาพ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.tci-thaijo.org/index.php/vrurdistjournal/article/download/33424/28351/>. (วันที่ค้นข้อมูล : 24 ตุลาคม 2562)
- ปยุตต์ สันติอิทธิกุล, รัตนาภรณ์ ปิยะธำรงพงศ์, ณัฐธิดา บุญเสงี่ยม, และ แก้วกาญจน์ พิศงาม. (2560). การพัฒนาิทานแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่องศิลปะ เรื่องศิลปะ 5 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก, 6(2), 63-72.
- มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม. (2562). ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล-ข้าวหลาม. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://ich.culture.go.th/index.php/th/ich/knowledge-about-nature-universe/269-nature-universe/475--m-s>. (วันที่ค้นข้อมูล: 24 ตุลาคม 2562)
- Dynamicwork. (2014). อนิเมชันและประเภทของอนิเมชัน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://dynamicwork.net/wp-animation-and-type-of-animation/> (วันที่ค้นข้อมูล: 24 ตุลาคม 2562)
- Metalbridge. (2560). รวมคำศัพท์ที่น่ารู้ที่ได้ยินบ่อยๆในการ์ตูนอนิเมะญี่ปุ่น. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.metalbridges.com/japanese-vocabulary-through-anime/> (วันที่ค้นข้อมูล: 24 ตุลาคม 2562)
- The Center for the Promotion of Arts and Culture, Chiang Mai University. (2014). ฐานข้อมูลคำเรียกชื่ออาหารล้านนา-ข้าวหลาม. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://lannakadee.cmu.ac.th/area1/food/index>. (วันที่ค้นข้อมูล: 24 ตุลาคม 2562)