

การสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

อริสรา แซ่โก้^{1*} และธัญนันท์ สัจจะปริบูรณ์¹

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

*saekoarisara@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น 2) แบบประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.37$, S.D. = 0.70) และความพึงพอใจของผู้รับชมโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.51$, S.D. = 0.57)

คำสำคัญ: แอนิเมชัน การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง วิจัยเบื้องต้น

Creation of an Animation on Selecting Sampling Methods in Basic Research Case Study of Nakhon Pathom Rajabhat University

Arisara Saeko^{1*} and Thanyanan Sajjaboriboon¹

¹Multimedia Technology Department, Faculty of Science and Technology,
Nakhon Pathom Rajabhat University
*saekoarisara@gmail.com

Abstract

The aims of this research were 1) to create an Animation on Selecting Sampling Methods in Basic Research Case Study of Nakhon Pathom Rajabhat University and 2) to evaluate the audience satisfaction for an Animation on Selecting Sampling Methods in Basic Research Case Study of Nakhon Pathom Rajabhat University. The research tools were an Animation on Selecting Sampling Methods in Basic Research, the questionnaire for animation quality, and the questionnaire for the audience satisfaction. The research sample was the undergraduate third-year student of Nakhon Pathom Rajabhat University who study on semester 1/2567, consisted of 30 students using purposive sampling. The statistics used for data analysis were mean and standard deviation. The results were as follows: 1) the assessment of overall quality was at the high level ($\bar{x} = 4.37$, S.D. = 0.70) and 2) the audience satisfaction was at the highest level ($\bar{x}=4.51$, S.D. = 0.57).

Keywords: Animation, Selecting Sampling Methods, Basic Research

1. บทนำ

ในยุคที่การสื่อสารข้อมูลของมนุษย์เริ่มจากการสื่อสารข้อมูลอย่างง่าย ไม่มีความสลับซับซ้อน จนถึงยุคสมัยที่มีเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้อง สื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นรูปแบบในการสื่อสารที่เข้าถึงผู้คนทุกระดับในปัจจุบัน และใช้กันอย่างแพร่หลาย [1] และในแวดวงทางการศึกษาทั่วโลกต่างก้าวผ่านรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ครูเป็นศูนย์กลางกลายมาเป็นการเรียนรู้ในกระบวนการทัศน์ใหม่ ที่เรียกว่าเป็นการจัดการศึกษาโดยใช้ฐานเทคโนโลยี [2] ในขณะที่ยุคของการเข้าถึงข้อมูลสามารถทำได้ง่าย สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ให้ความรู้สำหรับการวิจัยเบื้องต้น ยังอยู่ในรูปแบบของเอกสาร หนังสือ เว็บไซต์ วิดีโอ หรืออินโฟกราฟิก ซึ่งเป็นสื่อที่อาจจะซับซ้อนไม่ได้ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และในปัจจุบันมีสื่อรูปแบบใหม่ที่ผสมผสานการใช้สื่อหลาย ๆ อย่าง จะช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้

แอนิเมชันเป็นสื่อดิจิทัลที่มีความสามารถพิเศษในการจำลองเหตุการณ์ที่ยากและซับซ้อน กระตุ้นความสนใจได้ด้วยภาพและเสียงที่สมจริง เสริมทักษะฟังพูดอ่านและเขียนแก่ผู้เรียนได้ จึงทำให้ นักการศึกษาหันไปใช้เป็นการเรียนการสอน [3] เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวจากภาพนิ่งที่เรียงลำดับกันและมีการแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน โดยสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ ได้มากมาย [4] ถือเป็นสื่อที่มีความน่าสนใจเนื่องจากมีทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ สามารถนำมาเสนอเรื่องราวได้หลากหลายรูปแบบ [5] แอนิเมชันช่วยให้ผู้เรียน

เข้าใจแนวคิดที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง การสุ่มตัวอย่าง และวิธีการต่างๆ ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง การใช้แอนิเมชันสำหรับการเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยจะสามารถช่วยให้เนื้อหาเข้าใจง่ายและน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเนื้อเรื่องที่เป็นนามธรรมการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพเคลื่อนไหวสามารถช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพและเข้าใจแนวคิดได้ชัดเจนยิ่งขึ้นตามลำดับขั้นตอนหรือกระบวนการ

การศึกษาในปัจจุบันของนักศึกษาส่วนใหญ่ก่อนจบการศึกษานักศึกษาจำเป็นต้องมีการทำโครงงานของนักศึกษา ก่อนจบการศึกษา ซึ่งต้องมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายหรือกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นความรู้พื้นฐานของการวิจัยเบื้องต้น จำเป็นต้องมีความรู้เรื่องการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง โดยจะต้องพิจารณาจากข้อจำกัดต่าง ๆ จึงต้องเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม เพื่อช่วยลดความผิดพลาดในการวิจัยก่อนนำไปใช้งานได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น แอนิเมชันการเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้รับชม ช่วยให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น กระตุ้นความสนใจผู้เรียน เนื่องจากแอนิเมชันเป็นสื่อที่มีภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิกและดนตรีประกอบ

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง

3.2 เครื่องมือที่ใช้

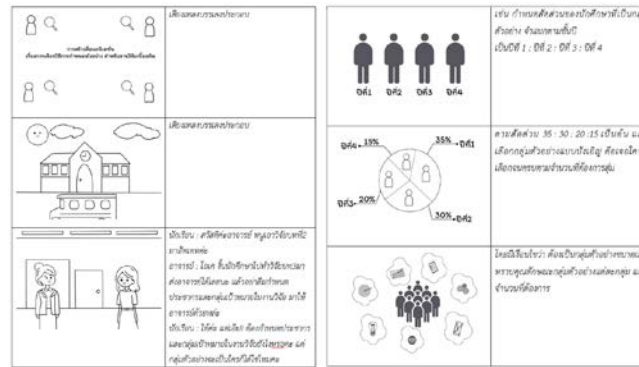
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ ได้แก่ 1) สื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม 2) แบบประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

3.3.1 การสร้างสื่อแอนิเมชัน

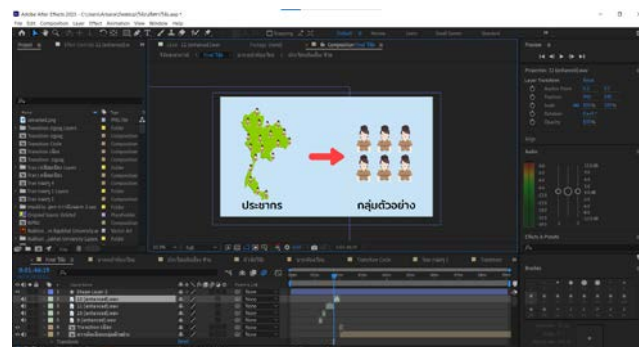
การสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น ขอบเขตเนื้อหาครอบคลุมเกี่ยวกับ ความหมายของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประเภทของการกำหนดกลุ่มตัวอย่าง กระบวนการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง และวิธีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง มีขั้นตอนการพัฒนาตามหลัก 3P ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการเตรียมการก่อนการทำ (Pre-Production) คือในส่วน of ขั้นตอนการเขียนรวบรวมเนื้อหา ข้อมูลลง Screenplay และการลงมือเขียนบทภาพหรือ Storyboard โดยสื่อแอนิเมชันที่ได้จะมีความยาวประมาณ 10 นาที



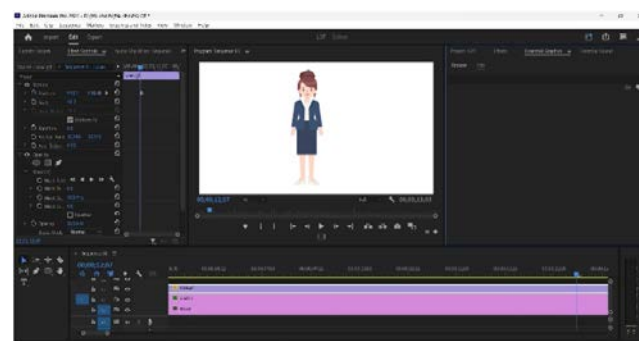
ภาพที่ 1 การเขียนเนื้อหา Screenplay และการเขียน Storyboard

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการทำ (Production) คือขั้นตอนในการวาดลงคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และ Photoshop ในการสร้างภาพนิ่งและฉากหลัง ทำให้เคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect



ภาพที่ 2 การสร้างสื่อแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe After Effect

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนหลังการทำ (Post-Production) คือขั้นตอนในการประกอบภาพโดยรวมทั้งหมดหรือการทำ Compositing และมีการตัดต่อองค์ประกอบตกแต่งแสงสีให้สวยงามโดยใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro รวมทั้งใส่เสียงพากย์ เสียงดนตรีประกอบและเสียงเอฟเฟกต์ต่างๆ



ภาพที่ 3 การบันทึกเสียงและตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe Premier Pro

3.3.2 การสร้างแบบประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ มีขั้นตอนดังนี้

- รวบรวมข้อมูลศึกษาปัจจัยและวัตถุประสงค์ของการประเมิน
- ทำการร่างแบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิด

- นำร่างแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของข้อความกับวัตถุประสงค์และปรับปรุงแก้ไขตามที่คุณเชี่ยวชาญแนะนำ จากนั้นนำไปสร้างลงในกูเกิลฟอร์มก่อนนำไปใช้จริง

- กำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติ คือ เป็นผู้สอนในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง วุฒิปริญญาโทขึ้นไป

- ในการเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ จะใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบวิธี Likert และมีการแปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 คะแนน	หมายถึง	ดี
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 คะแนน	หมายถึง	พอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

3.3.3 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม มีขั้นตอนดังนี้

- รวบรวมข้อมูลศึกษาปัจจัยและวัตถุประสงค์ของการประเมินความพึงพอใจ

- ทำการร่างแบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิด

- นำร่างแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของข้อความกับวัตถุประสงค์และปรับปรุงแก้ไขตามที่คุณเชี่ยวชาญแนะนำ จากนั้นนำไปสร้างลงในกูเกิลฟอร์มก่อนนำไปใช้จริง

- ในการเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม จะใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบวิธี Likert และมีการแปลความหมายค่าเฉลี่ยดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 คะแนน	หมายถึง	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 คะแนน	หมายถึง	มาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 คะแนน	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 คะแนน	หมายถึง	น้อยที่สุด

3.4 วิธีการทดลอง

ในการสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม มีขั้นตอนดำเนินการทดลอง ดังนี้

- ชี้แจงรายละเอียดให้กับผู้รับชม
- ให้กลุ่มตัวอย่างรับชมสื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้นผ่านสมาร์ทโฟน
- หลังจากกลุ่มตัวอย่างรับชมสื่อเรียบร้อยแล้ว ให้ผู้รับชมทำแบบประเมินจากกูเกิลฟอร์ม
- นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- แปลความหมายของค่าสถิติที่ได้

4. ผลการวิจัย

4.1 ผลการสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ผลการสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมที่สร้างขึ้น ซึ่งเป็นการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับ ความหมายของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประเภทของการกำหนดกลุ่มตัวอย่าง กระบวนการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง และวิธีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยสื่อนี้จะประกอบไปด้วยภาพเคลื่อนไหว ข้อความ เสียงบรรยาย และเสียงดนตรีประกอบ ซึ่งมีผลการสร้างแอนิเมชันดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ผลการสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้นฯ

สื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่สร้างขึ้น มีผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
1. ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
2. ความเหมาะสมของภาพประกอบ	4.00	1.00	มาก
3. ความเหมาะสมของการเรียงลำดับเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
4. ความสวยงามของตัวละคร	4.00	1.00	มาก
5. ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ	4.33	0.58	มาก
6. ความเหมาะสมของเสียงบรรยาย	5.00	0.00	มากที่สุด
7. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้สื่อความหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด
8. ความสวยงามดึงดูดความน่าสนใจ	3.67	1.53	มาก
9. ความเหมาะสมของเวลา	4.00	1.00	มาก
รวม	4.37	0.70	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยรวมแล้วอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.70 พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านความเหมาะสมของเสียงบรรยาย และภาษาที่ใช้สื่อความหมาย

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้น มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหาเข้าใจง่าย	4.45	0.50	ดี
2. สื่อมีความสวยงาม	4.39	0.51	ดี
3. เสียงบรรยายชัดเจน	4.42	0.68	ดี
4. เสียงประกอบดนตรี	4.48	0.63	ดี
5. ภาษาที่ใช้สื่อความหมาย	4.52	0.51	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของเวลา	4.55	0.63	ดีมาก
7. ประโยชน์ที่ได้รับ	4.68	0.56	ดีมาก
รวม	4.51	0.57	ดีมาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินการความพึงพอใจของผู้รับชม จำนวน 30 คน โดยรวมแล้วอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.57 พบว่าผู้รับชมให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านประโยชน์ที่ได้รับ

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่สร้างขึ้นนั้น ประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหว ข้อความ เสียงบรรยายและเสียงดนตรีประกอบ ซึ่งมีผลการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันจากผู้เชี่ยวชาญโดยรวมแล้วอยู่ในระดับมาก และพบว่าการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้นนี้ ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านความเหมาะสมของเสียงบรรยาย และภาษาที่ใช้สื่อความหมาย เนื่องจากมีทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ จะช่วยให้ผู้รับชมเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 สื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมีผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้รับชม จำนวน 30 คน โดยรวมแล้วนั้นอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งพบว่าผู้ชมให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินประโยชน์ที่ได้รับ ทั้งนี้พบว่าเนื่องจากสื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวแทนเนื้อหาที่เป็นข้อความบรรยาย จึงเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้รับชม ด้วยเนื้อหาที่เข้าใจง่าย ทำให้ดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ Thaneewarakarn Natchanakun และ Natirath Weeranakin [6] ที่ได้พัฒนาพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อปลูกฝังคุณธรรมโดยใช้เทคนิคการนำเสนอแบบสตอรี่ไลน์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อแอนิเมชันอยู่ในระดับมากทุกด้าน ซึ่งสื่อแอนิเมชันสามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องได้ เนื่องจากแอนิเมชันเป็นสื่อที่มีความน่าสนใจด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Oraphan Amnuaysin, Orathai Chaiyo, Jutamart Sukachen, Wilawan Jinwan และ Thananan Areepong [7] ที่ได้สร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประโยชน์ของสีผึกสำหรับเด็กช่วงอายุ 7-15 ปี พบว่า ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมาก สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความรู้ด้านโภชนาการและทัศนคติที่ดีต่อการบริโภคผักของเด็กได้ เนื่องจากแอนิเมชันทำให้เรียนรู้ได้เร็วทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจน ทั้งด้านเนื้อหาบทเรียนด้วยรูปภาพที่สวยงามทำให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

6. สรุปผลการวิจัย

การสร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การเลือกวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยเบื้องต้น กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อสื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก และความพึงพอใจของผู้รับชมโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก จะเห็นได้ว่าแอนิเมชันช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างได้ง่ายขึ้น ด้วยการใช้อุปมาเพื่ออธิบายแนวคิดและเทคนิคต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ภาพเคลื่อนไหวช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเห็นภาพของการสุ่มตัวอย่างได้ชัดเจนยิ่งขึ้น สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการวิจัยของตนเองได้

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

แนวทางในการพัฒนาสื่อแอนิเมชันสำหรับเนื้อหาที่เข้าใจยาก ควรมีการวางแผนการทำงาน เรียบเรียงเนื้อหาให้กระชับและเข้าใจง่าย ออกแบบตัวละครให้สัมพันธ์กับเนื้อหา ออกแบบการเคลื่อนไหว เรียงลำดับเนื้อหาให้สอดคล้องกับเวลา เสียงบรรยายต้องชัดเจน และเสียงดนตรีประกอบมีความสม่ำเสมอ

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

แอนิเมชันที่สร้างขึ้นนี้สามารถนำไปใช้เผยแพร่ให้ความรู้ได้ ซึ่งในการวิจัยครั้งต่อไปอาจมีการวัดผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากสื่อด้วย หรืออาจนำเทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้ เช่น VR หรือสื่อ 3 มิติ เป็นต้น ในการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบใหม่ ๆ หรือจะนำหลักการสร้างแอนิเมชันนี้มาเสนอเนื้อหาอื่น ๆ ต่อไปได้

8. เอกสารอ้างอิง (References)

- [1] Pichit Vichitboonyaruk. (2011). Social Media: Future Media, *Executive Journal*, 31(4), 99-103. (In Thai)
- [2] Chusak Ekpetch. (n.d.). *Learning Management in the 21st Century*. Surattthani Rajabhat University. Retrieved January 12, 2024, <https://graduate.sru.ac.th/wp-content/uploads/2020/02.pdf>. (In Thai)
- [3] Suwich Tirakoat, Chaya Hiruncharoenvate, Kerkkiad Sannarong, Butsakon Sukmongkoltanut, Punthamit Sansukand and Satayu Senanuch. (2017). Attitudes and Motivations of Learners to Use Animation for Learning, *The Journal of Communication Innovation*, 5(2), 90-101. (In Thai)
- [4] Taweesak Kanchanasuwan. (2003). *Multimedia in Basic*, Bangkok: Thaicharoen Printing. (In Thai)
- [5] Passkorn Roungrong and Saranee Somchaiwong. (2020). Creation of Animation about The Coronavirus 2019 (COVID-19) for Elementary Students, *E-Journal of Media Innovation and Creative Education*, 3(2), 36-51. (In Thai)
- [6] Thaneewarakarn Natchanakun and Natirath Weeranakin. (2017). The Animation Development to Engage Ethics of Grade 6 Students Using Process of Storyline Technique, *Romphruek Journal*, 3(2), 76-97. (In Thai)
- [7] Oraphan Amnuaysin, Orathai Chaiyo, Jutamart Sukachen, Wilawan Jinwan and Thananan Areepong. (2018). Creating 2D Animation Cartoon on the Benefits of Vegetable Colors for the Children aged 7-15, *Journal of Information Science and Technology*, 11(1), 1-7. (In Thai)