

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยการเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิมดด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมมีจุดมุ่งหมายเพื่อเผยแพร่ความรู้ชุดไทยพระราชนิมดด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมและศึกษาประสิทธิภาพการใช้สื่อเสมือนจริงสำหรับชุดไทยพระราชนิมดที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ โดยผลการวิจัยมีขั้นตอนดังนี้

- 5.1 สรุปผลการวิจัย
- 5.2 อภิปรายผล
- 5.3 ข้อเสนอแนะ
- 5.4 ผลผลิต (Output) ที่เกิดขึ้นในช่วงที่รับทุน

5.1 สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยการเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิมดด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคม มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง เผยแพร่และเพื่อศึกษาประสิทธิภาพการใชระบบสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิมดที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ โดยมีวิธีการดำเนินการศึกษา รวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลนำมาสร้างสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิมดมีการประเมินสื่อเสมือนจริงที่พัฒนาขึ้นด้วยการวิเคราะห์ความสอดคล้องของเนื้อหา (IOC) ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่าค่า IOC มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.81 ซึ่งบ่งชี้ได้ว่าสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิมดผ่านเครือข่ายสังคมที่พัฒนาขึ้นสอดคล้องกับเนื้อหา สามารถสื่อความหมายให้ความรู้เกี่ยวกับชุดไทยพระราชนิมดได้อย่างถูกต้อง จากนั้นการเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิมดด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมโดยการนำเสนอด้วยการจัดฝึกอบรมให้แก่กลุ่มตัวอย่างโดยทำการประเมินผลการเรียนรู้ก่อนและหลังด้วยแบบทดสอบ จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ผลการทดสอบพบว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถตอบได้ถูกต้องเพิ่มขึ้น แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีผลการเรียนรู้จากการเรียนรู้เกี่ยวกับชุดไทยพระราชนิมดด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสามารถตอบคำถามวิจัยได้ว่าการเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิมดด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สูงขึ้น นอกจากนี้ยังทำการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มผู้เรียนที่เรียนรู้ชุดไทยพระราชนิมดจากเอกสาร จำนวน 30 คน กับกลุ่มผู้เรียนที่เรียนรู้ชุดไทยพระราชนิมดด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคม จำนวน 30 คน โดยทำการวัดผลการเรียนรู้ด้วยการทำแบบทดสอบ 10 ข้อ ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้กลุ่มตัวอย่างที่เรียนรู้ด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมมีผลการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เรียนรู้ด้วยเอกสาร และประเมินผลความพึงพอใจของผู้ใช้ต่อ

การเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิพนธ์ด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมที่พัฒนาขึ้น พบว่าค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38 แสดงว่าผู้ใช้มีความพึงพอใจการเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิพนธ์ด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมอยู่ในระดับมากที่สุด กล่าวได้ว่า การเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิพนธ์ด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมที่พัฒนาขึ้นช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพได้ดียิ่งขึ้น

5.2 การอภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยการเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิพนธ์ด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคม นำแนวคิดซึ่งใช้สื่อเสมือนจริงดึงดูดบุคคลซึ่งชื่นชอบในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับชุดไทยพระราชนิพนธ์ด้วยการนำเสนอข้อมูลด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมเพื่อให้ผู้ใช้ได้ใช้บริการที่เห็นภาพเสมือนจริงตรงกับความต้องการมากที่สุด ส่งเสริมการเรียนรู้ทำให้เกิดการเข้าใจง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น และทำให้ผู้ใช้รู้สึกมีส่วนร่วมและการสร้างจินตนาการซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐวี อุตกฤษฎ์ และนवल วงศ์วิวัฒน์ไชย (2555) กมล จิราพงษ์ (2555) ณัฐฉัตรดิษเจริญ และคณะ (2557) วสันต์ เกียรติแสงทอง, พรธรรมาพร พรหมมาศ และอนุวัตร เฉลิมสกุลกิจ (2557) นริศรา กภาพมาตย์และชนาพรรณ ฐปพฤชา (2554) LI Fung–Chun, Et al. (2002) และ Izzurrachman Fariz (2012) ในอนาคตอันใกล้เทคโนโลยีเสมือนจริงไม่จำกัดเพียงแค่สร้างความน่าสนใจ ยังเข้าไปเป็นส่วนร่วมในการขยายความรู้ (Elaborate) การสำรวจตรวจสอบ (Explore) การเรียนรู้แบบร่วมมือกัน (Collaborative) ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 อีกด้วย

5.3 ข้อเสนอแนะการวิจัย

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะบางประการเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาที่มีประสิทธิภาพดีขึ้น ดังนี้

5.3.1 การพัฒนาสื่อเสมือนจริงควรมีการพัฒนาการสร้างแบบจำลองให้สามารถทำได้รวดเร็วและสมจริง

5.3.2 การวิจัยนี้เป็นการศึกษาศิลปวัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ประเทศไทยเท่านั้น หากต้องการนำเทคนิคนี้ไปประยุกต์ใช้จริงจำเป็นต้องจัดเก็บเนื้อหาของภูมิปัญญาท้องถิ่นในประเทศนั้นเพิ่มเติม

5.4 ผลผลิต (Output) ที่เกิดขึ้นในช่วงที่รับทุน

จากการทดลองที่ได้ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดทำบทความวิจัยเพื่อเผยแพร่ในวารสารระดับนานาชาติ The Social Sciences ที่อยู่ในฐานข้อมูล Scopus