

บทที่ 4

ผลของงานวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบและพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสวนสมรม อนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรม และปลูกฝังให้เยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับการทำสวนสมรม ซึ่งมีผลการวิจัยตามหัวข้อ ดังนี้

4.1 ผลการออกแบบและพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสวนสมรม

4.2 ผลการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมและการปลูกฝังให้เยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับการทำสวนสมรม

4.1 ผลการออกแบบการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสวนสมรม

ผลการออกแบบการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสวนสมรมผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยเครื่องมือหลายอย่าง เช่น โปรแกรม Adobe flash โปรแกรม Photoshop โปรแกรม Illustrator โปรแกรม Nero Wave Editor เครื่องมือในการทำงานอื่นๆ เช่น ห้องบันทึกเสียง เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น หลังจากที่ได้พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสวนสมรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ขอสรุปผลการออกแบบและพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสวนสมรม ดังนี้ ประกอบด้วย ตัวละครของเรื่อง 4 ตัวนำเสนอความรู้เกี่ยวกับการทำสวนสมรมผ่านการสนทนาของตัวละคร ในช่วงแรกเป็นการพูดคุยระหว่างแม่กับลูกที่มีบ้านอยู่ในตัวเมือง เนื่องจากเด็กที่เติบโตในตัวเมืองวันหยุดก็ต้องเรียนพิเศษ ทำให้ไม่มีเวลาสัมผัสชีวิตในชนบท เมื่อมีเวลาว่างคุณแม่ก็ต้องการปลูกฝังความรู้เกี่ยวกับสวนสมรมให้ลูกได้ทราบเหมือนกับที่ตนเองมีประสบการณ์มาจากการเติบโตจากครอบครัวที่มีอาชีพทำสวนสมรม เมื่อเห็นว่าลูกมีความสนใจอยากไปชมสวนสมรมที่บ้านคุณลุง แม่จึงชวนมาเยี่ยมบ้านคุณลุง ซึ่งลูกก็มีความสนใจทันทีเพราะบ้านคุณลุงมีสวนผลไม้มากมายและอร่อย และที่บ้านคุณลุงก็มีลูกสาวอายุรุ่นราวคราวเดียวกันด้วยก็เหมือนกับได้อยู่กับเพื่อน เมื่อไปถึงก็ได้เห็นกับผลไม้มากมายทำให้อยากรู้ว่าคุณลุงมีวิธีปลูก ดูแลรักษาดันไม้อย่างไรถึงมีผลผลิตดี คุณลุงจึงถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมให้ฟัง เมื่อลุงอธิบายให้หลานฟัง ลูกของลุงก็สนใจสวนสมรมด้วยก็ถามสิ่งที่คุณเองอยากรู้ด้วย ระหว่างชมสวนเด็กทั้งสองก็ผลัดกันซักถามคุณลุงทำให้เด็กทั้งสองเห็นความสำคัญของสวนสมรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีโดยไม่ต้องไปเรียนจากโรงเรียน และต้องการอยากดูแลสวนสมรม และอยากมีสวนสมรมบ้าง

ผลของการออกแบบการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสวนสมรมมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ฉากแรกของการ์ตูน



ภาพที่ 4.1 ภาพชื่องานวิจัย

2) ฉากแนะนำตัวละคร



ภาพที่ 4.2 ภาพแนะนำตัวละคร

3) ฉากเปิดเรื่อง



ภาพที่ 4.3 ภาพน้ำตาลและคุณแม่หน้าหมู่บ้านในตัวเมือง

4) เด็กหญิงน้ำตาลจินตนาการถึงสวนผลไม้บ้านคุณลุง



ภาพที่ 4.4 ฉากมโนภาพของเด็กหญิงน้ำตาล

5) จากคุณแม่อธิบายความหมายของสวนสมรม



ภาพที่ 4.5 คุณแม่อธิบายความหมายของสวนสมรม

6) จากบ้านคุณลุง



ภาพที่ 4.6 ภาพคุณลุงรออยู่หน้าบ้าน

7) จากคุณลุงแนะนำสวนสมรม



ภาพที่ 4.7 คุณลุงให้ความรู้เรื่องพรรณไม้ในสวนสมรม

8) จากต้นกล้วย



ภาพที่ 4.8 เด็กหญิงน้ำตาลตามคุณลุงเรื่องการปลูกกล้วย

9) จากสวนมังคุด



ภาพที่ 4.9 คุณลุงให้ความรู้เรื่องการปลูkdต้นมังคุด

10) จากต้นลูกเนียง



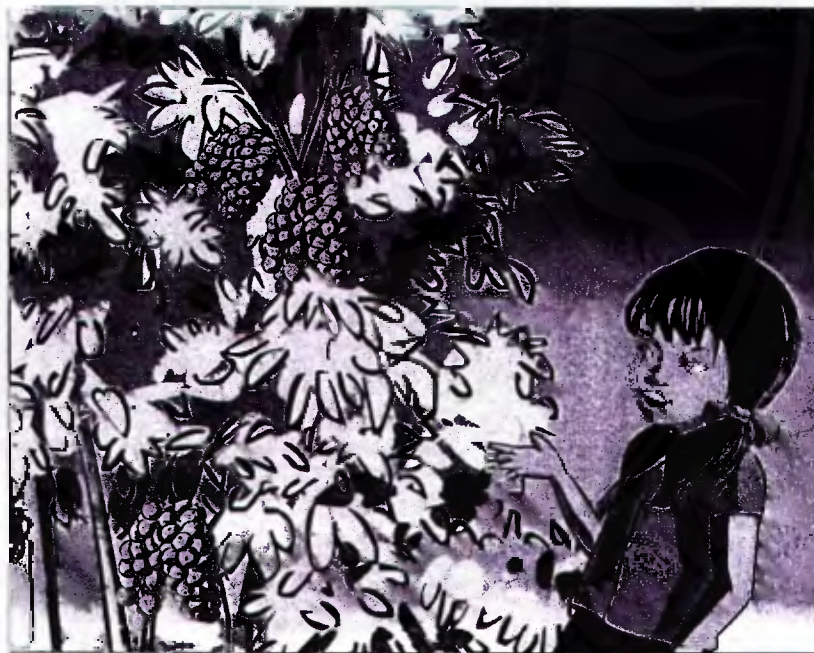
ภาพที่ 4.10 เด็กหญิงน้ำตาลตามเรื่องการปลูkdต้นลูกเนียง

11) ฉากต้นสะตอ



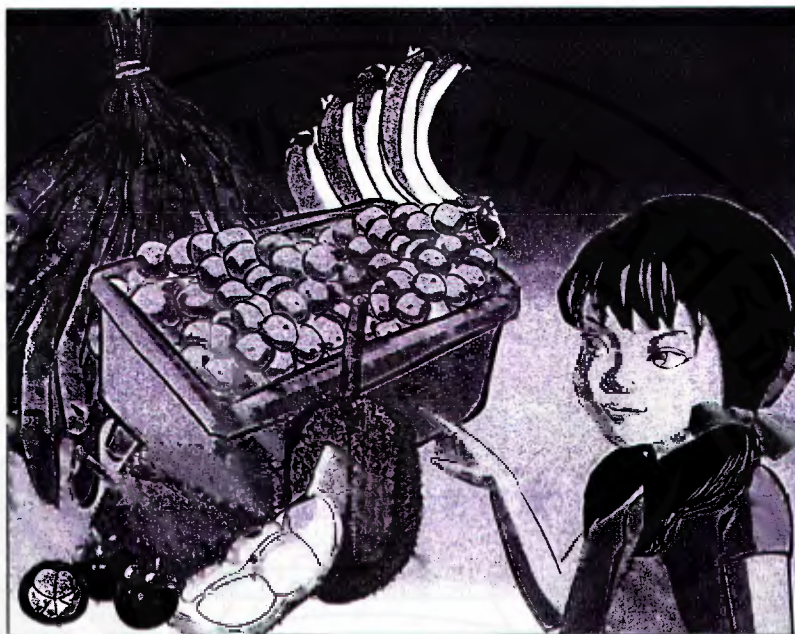
ภาพที่ 4.11 คุณลุงให้ความรู้เรื่องการปลูกต้นสะตอ

12) ฉากต้นลองกอง



ภาพที่ 4.12 เด็กหญิงน้ำตาลถามเรื่องการปลูกต้นลองกอง

13) จากผลผลิตจากสวนสมรม



ภาพที่ 4.13 เด็กหญิงน้ำตาลถามเรื่องการปลุกต้นลองกอง

14) จากการแปรรูป



ภาพที่ 4.14 เด็กหญิงไบเตยกับทุเรียนกวน

15) ฉากคุณลุงสรุปความรู้เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น



ภาพที่ 4.15 คุณลุงสรุปความรู้เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น

16) ฉากเด็กหญิงนำตาลขอบคุณและขอลากลับ



ภาพที่ 4.16 เด็กหญิงนำตาลขอมือไหว้ลาคุณลุง

4.2 ผลการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมและการปลูกฝังให้เยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับการทำสวนสมรม

ผู้วิจัยได้กำหนดแบบประเมิน ออกเป็น 5 ด้าน โดยวัดผลจากการตอบแบบสอบถามของตัวแทนเยาวชน กลุ่มลูกขุนน้ำจำนวน 15 คน

4.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรม

ผู้วิจัยได้กำหนดแบบประเมินที่ประกอบด้วย 5 ด้าน ดังนี้

- 1) ด้านความรู้เกี่ยวกับสวนสมรม
- 2) ด้านวิธีการปลูก
- 3) ด้านการดูแลรักษา
- 4) ด้านการเก็บเกี่ยว
- 5) ด้านการแปรรูป

ลักษณะแบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (1-5) ที่มีความหมายดังต่อไปนี้

ระดับ 5	หมายถึง	ดีมาก
ระดับ 4	หมายถึง	ดี
ระดับ 3	หมายถึง	ปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	น้อย
ระดับ 1	หมายถึง	น้อยที่สุด

4.2.2 การวิเคราะห์และการแปลผลข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลของ การวิจัยเรื่อง การปลูกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมแก่เยาวชนด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน : กรณีศึกษา กลุ่มลูกขุนน้ำ หมู่บ้านคีรีวง ใช้ค่าสถิติการหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรายข้อ และรายด้าน

การแปลผลค่าเฉลี่ยที่ได้โดยใช้เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยของเบสท์ (Best, J. W., 1981, pp. 179-187) ที่แบ่งเกณฑ์ตามระดับคะแนน 5 ระดับดังนี้ อ้างในประจตุติ สารสิทธิ. 2549. หน้า 318-319

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.50-5.00	ดีมาก
3.50-4.49	ดี
2.50-3.49	ปานกลาง
1.50-2.49	น้อย
1.00-1.49	น้อยที่สุด

ผลการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมและการปลูกฝังให้เยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับการทำสวนสมรม ได้ค่าเฉลี่ยโดยรวม ($\bar{X} = 4.51$) แสดงรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงผลการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมและการปลูกฝังให้เยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับการทำสวนสมรม

เรื่องที่ประเมิน	ระดับความรู้		
	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. ด้านความรู้เกี่ยวกับสวนสมรม			
1.1 ความหมายและลักษณะของสวนสมรม	5.00	0.00	ดีมาก
1.2 ระดับพรรณไม้ในสวนสมรม	5.00	0.00	ดีมาก
1.3 การปลูกพืชเลียนแบบธรรมชาติให้พึ่งพากันเอง	4.87	0.35	ดีมาก
1.4 การไม่ทำลายต้นไม้โดยไม่จำเป็น	4.80	0.41	ดีมาก
1.5 การตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น	5.00	0.0000	ดีมาก
รวม	4.93	0.15	ดีมาก
2. ด้านวิธีการปลูก			
2.1 วิธีการปลูกต้นกล้วย	4.93	0.26	ดีมาก
2.2 วิธีการปลูกทุเรียน	4.87	0.35	ดีมาก
2.3 วิธีการปลูกมังคุด	4.87	0.35	ดีมาก
2.4 วิธีการปลูกลูกเนียง	4.93	0.26	ดีมาก
2.5 วิธีการปลูกสะตอ	5.00	0.00	ดีมาก
2.6 วิธีการปลูกลองกอง	5.00	0.00	ดีมาก
รวม	4.93	0.20	ดีมาก
3. ด้านการดูแลรักษา			
3.1 การดูแลต้นกล้วย	4.27	0.59	ดี
3.2. การดูแลต้นทุเรียน	4.20	0.41	ดี
3.3. การดูแลต้นลองกอง	4.20	0.41	ดี
3.4 การดูแลต้นสะตอ	4.40	0.51	ดี
รวม	4.27	0.48	ดี

ตารางที่ 4.1 แสดงผลการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมและการปลูกฝังให้เยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับการทำสวนสมรม (ต่อ)

เรื่องที่ประเมิน	ระดับความรู้		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
4. ด้านการเก็บเกี่ยว			
4.1 การเก็บเกี่ยวทุเรียน	4.33	0.49	ดี
4.2 การเก็บเกี่ยวสะตอ	4.13	0.52	ดี
4.3 การเก็บเกี่ยวลองกอง	4.20	0.41	ดี
รวม	4.22	0.47	ดี
5. ด้านการแปรรูป			
5.1 การแปรรูปมังคุด	4.20	0.56	ดี
5.2 การแปรรูปทุเรียน	4.20	0.68	ดี
5.3 การแปรรูปสะตอ	4.20	0.56	ดี
รวม	4.33	0.47	ดี
รวมทุกด้าน	4.51	0.38	ดีมาก

จากตารางที่ 4.1 แสดงผลของการปลูกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องสวนสมรมแก่เยาวชนด้วย การ์ตูนแอนิเมชัน : กรณีศึกษา กลุ่มลูกขุนน้ำ หมู่บ้านศิรีวง พบว่าภาพรวมมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.51$) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน มีผลดังนี้

- | | | |
|--------------------------------|--------------------------|----------------------|
| 1) ด้านความรู้เกี่ยวกับสวนสมรม | คุณภาพอยู่ในระดับดีมาก | ($\bar{X} = 4.93$) |
| 2) ด้านวิธีการปลูก | มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก | ($\bar{X} = 4.93$) |
| 3) ด้านการดูแลรักษา | มีคุณภาพอยู่ในระดับดี | ($\bar{X} = 4.27$) |
| 4) ด้านการเก็บเกี่ยว | มีคุณภาพอยู่ในระดับดี | ($\bar{X} = 4.22$) |
| 5) ด้านการแปรรูป | มีคุณภาพอยู่ในระดับดี | ($\bar{X} = 4.51$) |

ผลการประเมิน การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง สวนสมรม จากตัวแทนเยาวชนกลุ่มลูกขุนน้ำ จำนวน 15 คน มีคุณภาพในระดับดีมาก ซึ่งสรุปได้ว่าการปลูกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องสวนสมรมแก่เยาวชนด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน : กรณีศึกษา กลุ่มลูกขุนน้ำ หมู่บ้านศิรีวง มีคุณภาพตามความคิดเห็นของตัวแทนกลุ่มเยาวชน แสดงว่า การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง สวนสมรม ที่สร้างมีคุณภาพดีมากเป็นที่ยอมรับ สามารถนำไปใช้เป็นสื่อเพื่อปลูกฝังและอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องสวนสมรมแก่เยาวชนได้