

การประเมินประสิทธิภาพและการยอมรับการใช้ สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนันทนาการส่งเสริมคุณธรรมสำหรับคนรุ่นใหม่ เรื่อง Don't Break My Mine

กัมปนาท คูศิริรัตน์¹, นุชรรัตน์ นุชประยูร^{2*}

¹สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กรุงเทพมหานคร

²สาขาวิชาระบบสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยี

สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ นนทบุรี

*Corresponding author email kampanat.co@bsru.ac.th

รับบทความ: 17 สิงหาคม 2568, รับบทความแก้ไข: 19 ตุลาคม 2568, ยอมรับตีพิมพ์: 5 ธันวาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินประสิทธิภาพและการยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนันทนาการส่งเสริมคุณธรรมสำหรับคนรุ่นใหม่ กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คนและกลุ่มคนรุ่นใหม่ จำนวน 163 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนันทนาการส่งเสริมคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine แบบประเมินประสิทธิภาพและแบบประเมินการยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลประเมินประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนันทนาการคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 คน อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.18, S.D. = 0.65) และตัวอย่าง จำนวน 163 คน อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.13, S.D. = 0.51) 2) ผลประเมินการยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 163 คน พบว่า การยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.15, S.D. = 0.51) สามารถนำไปใช้เป็นส่วนเสริมประกอบในการพัฒนาคุณธรรมที่มีเนื้อหาเรื่อง ความกล้าหาญและความมุ่งมั่นสำหรับกลุ่มคนรุ่นใหม่

คำสำคัญ สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล / นันทนาการส่งเสริมคุณธรรม / คนรุ่นใหม่

Evaluation of the Effectiveness and Acceptance of a Digital Creative Moral-Promoting Storytelling Media for the New Generation: Don't Break My Mine

Kampanat Kusirirat¹, Nuchsharat Nuchprayoon^{*}

¹Animation Game and Digital Media Program, Faculty of Science and Technology, Bansomdejchaopraya Rajabhat University, Bangkok

²Department of Information Systems and Business Computer, Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi, Nonthaburi

^{*}Corresponding author email kampanat.co@bsru.ac.th

Received: 17 August 2025, Revised: 19 October 2025, Accepted: 5 December 2025

Abstract

This research aimed to evaluate the effectiveness and acceptance of a digital creative moral-promoting storytelling media for the new generation. The sample consisted of 9 experts and 163 members of the new generation. The research instruments included the digital creative moral-promoting story titled "Don't Break My Mine," an effectiveness evaluation form, and an acceptance evaluation form. Data were analyzed using means and standard deviations.

The research findings were as follows: 1) The effectiveness of the digital creative moral-promoting story, "Don't Break My Mine," as evaluated by 9 experts, was at a high level ($\bar{x}$ = 4.18, S.D. = 0.65). The evaluation from the 163 members of the new generation was also at a high level ($\bar{x}$ = 4.13, S.D. = 0.51). 2) The acceptance of the digital creative media by the 163 members of the new generation was found to be at a high level ($\bar{x}$ = 4.15, S.D. = 0.51). The results suggest that this media can be used as a supplementary tool to

develop morals, specifically courage and perseverance, among the new generation.

Keywords: Digital Creative Media/ Moral-Promoting Storytelling/
New Generation

บทนำ

ปัจจุบันสื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันของคนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ (Generation Z และ Generation Alpha ตอนปลาย) ซึ่งเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีและเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว สื่อดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงแหล่งความบันเทิง แต่ยังเป็นช่องทางหลักในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การเข้าถึงสื่อที่หลากหลายนี้ส่งผลให้คนรุ่นใหม่มีโลกทัศน์กว้างขึ้น แต่ก็ต้องเผชิญกับความท้าทายด้านคุณธรรมจริยธรรมที่ซับซ้อน เช่น ประเด็นความจริงแท้ของข้อมูล การคุกคามทางไซเบอร์ การละเมิดสิทธิส่วนบุคคลหรือการขาดความรับผิดชอบต่อสังคมออนไลน์ ซึ่งประเด็นเหล่านี้ล้วนบั่นทอนคุณค่าพื้นฐานในการใช้ชีวิตร่วมกันในสังคม [1]

การปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมจึงเป็นสิ่งจำเป็นเร่งด่วน เพื่อให้คนรุ่นใหม่มีภูมิคุ้มกันทางความคิด สามารถแยกแยะผิดชอบชั่วดีและเป็นพลเมืองที่ดีในสังคมดิจิทัลที่มีความผันผวนสูง [2] ในอดีตการสอนคุณธรรมมักเน้นวิธีการแบบเดิม เช่น การบรรยาย หรือการใช้หนังสือเรียน ซึ่งอาจไม่สามารถดึงดูดความสนใจและเข้าถึงวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ที่คุณเคยกับการเรียนรู้ผ่านสื่อที่มีความน่าสนใจและมีปฏิสัมพันธ์สูงได้ [3] ด้วยเหตุนี้ สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลในรูปแบบนิทาน จึงเป็นทางเลือกที่น่าสนใจและมีศักยภาพในการเป็นเครื่องมือส่งเสริมคุณธรรม เพราะนิทานเป็นรูปแบบการเล่าเรื่องที่สามารถสอดแทรกคุณธรรมได้อย่างเป็นธรรมชาติ เข้าใจง่ายและสร้างความผูกพันทางอารมณ์กับผู้รับสารได้ดี เมื่อผนวกเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัย จะสามารถนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่มีภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบและองค์ประกอบเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Elements) ซึ่งจะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำให้กับคนรุ่นใหม่ได้มากขึ้น [4]

อย่างไรก็ตามการสร้างสื่อดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพไม่ได้อาศัยเพียงความทันสมัยของเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ควรหาคุณภาพของสื่อไม่ว่าจะเป็นความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษา การออกแบบที่สวยงามและใช้งานง่าย ความสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายและความสามารถในการบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้อย่างแท้จริง [2] หากขาดการประเมินคุณภาพที่เหมาะสม สื่อที่สร้างขึ้นอาจไม่สามารถส่งผลดีตามที่คาดหวังได้ ด้วยเล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานส่งเสริมคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine ขึ้น โดยนิทานเรื่องนี้มุ่งเน้นการส่งเสริมคุณธรรม

หลักที่จำเป็นสำหรับคนรุ่นใหม่ในด้าน ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ อันเป็นคุณธรรมพื้นฐานที่ส่งผลต่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขในสังคมดิจิทัลและสังคมจริง

การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine โดยเฉพาะในด้านความถูกต้องของเนื้อหา การออกแบบที่น่าสนใจ ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและศักยภาพในการส่งเสริมคุณธรรม รวมถึงประเมินประสิทธิภาพโดยรวมในด้านความน่าสนใจ การเข้าถึงเนื้อหาและความเข้าใจในคุณธรรมที่ต้องการสื่อ ตลอดจนศึกษาเจตคติและแนวโน้มพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่หลังการใช้สื่อดังกล่าว ผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาและปรับปรุงสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลเพื่อการส่งเสริมคุณธรรมสำหรับคนรุ่นใหม่ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพสูงสุด อันจะนำไปสู่การเสริมสร้างสังคมที่มีคุณธรรมและจริยธรรมที่เข้มแข็งในยุคดิจิทัลต่อไป

วัสดุและวิธีการ

เครื่องมือในการวิจัย

1. สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานส่งเสริมคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine สื่อดิจิทัลในรูปแบบนิทานที่มีเนื้อหาส่งเสริมคุณธรรมหลักในด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ความละเอียด 1920 x 1080 pixel ระยะเวลา 2.45 นาที ที่ผ่านการทดสอบเบื้องต้นจากกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน



ภาพที่ 1 สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานส่งเสริมคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine

2. แบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล โดยผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่าง พิจารณาประสิทธิภาพ 3 ด้าน เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ที่ผ่านการหาค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (IOC) มีค่าระหว่าง 0.67-1.00 ใช้ในการรวบรวมความคิดเห็นประสิทธิภาพสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล

3. แบบประเมินการยอมรับเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ต (Likert) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ที่ผ่านการหาค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (IOC) มีค่าระหว่าง 0.67-1.00 ใช้ในการรวบรวมความคิดเห็นการยอมรับสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล

กลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล กลุ่มคนรุ่นใหม่สาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จำนวน 263 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล จำนวน 9 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง และกลุ่มคนรุ่นใหม่สาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายด้วยการจับฉลาก คำนวณจำนวนกลุ่มตัวอย่างตามวิธีการของยามานะ [5] ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ได้จำนวน 159 คน และกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้จริง 163 คน เพื่อความเหมาะสมในการเก็บข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 1 ขึ้นเตรียมความพร้อม ได้ดำเนินการเตรียมความพร้อมในด้านต่อไปนี้

1.1 ความพร้อมด้านสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine ติดตั้งไว้บนอุปกรณ์สมาร์ทโฟน แท็บเล็ตและเครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก

1.2 ความพร้อมด้านเครื่องมือสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลและแบบประเมินการยอมรับสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล ที่ผ่านการคุณภาพแล้ว

1.3 ความพร้อมด้านทีมงานวิจัย จัดประชุมทีมวิจัย เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการวิจัยและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

2.1 รวบรวมข้อมูลประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลจากผู้เชี่ยวชาญพิจารณาสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล ในส่วนเนื้อหาส่วนเทคนิคและวิธีการ และส่วนการนำไปใช้ประโยชน์จำนวน 9 คน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อทำการประเมินประสิทธิภาพสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานส่งเสริมคุณธรรม และรวบรวมข้อมูลด้วยแบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล

2.2 รวบรวมข้อมูลประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลจากกลุ่มคนรุ่นใหม่สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย จำนวน 163 คน โดยกลุ่มคนรุ่นใหม่ เพื่อทำการประเมินประสิทธิภาพสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานส่งเสริมคุณธรรมและรวบรวมข้อมูลด้วยแบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล

2.3 รวบรวมข้อมูลการยอมรับของกลุ่มคนรุ่นใหม่ จากกลุ่มคนรุ่นใหม่สาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย จำนวน 163คน เพื่อประเมินการยอมรับของกลุ่มคนรุ่นใหม่ด้านการรับรู้ประโยชน์ ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ด้านความตั้งใจในการใช้งาน ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน และด้านการใช้งานจริง รวบรวมข้อมูลด้วยแบบประเมินการยอมรับการใช้งานกับกลุ่มคนรุ่นใหม่สาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย

ขั้นที่ 3 ตรวจสอบและวิเคราะห์ผลข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

3.1 ตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของแบบประเมินประสิทธิภาพสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล จากผู้เชี่ยวชาญ 9 คน และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.2 ตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของแบบประเมินประสิทธิภาพสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล จำนวน 163 คน และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.3 ตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องข้อมูลแบบประเมินการยอมรับของกลุ่มคนรุ่นใหม่ จากกลุ่มคนรุ่นใหม่สาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย จำนวน 163คน และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ผลประเมินประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine เพื่อพิจารณาประสิทธิภาพ ด้านเนื้อหา ด้านเทคนิคและวิธีการ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน และกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 163 คน แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลประเมินประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 คน และกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 163 คน

รายการ	ผู้เชี่ยวชาญ n= 9			กลุ่มตัวอย่าง n= 163		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหา						
1. ความถูกต้องของเนื้อหาส่งเสริมคุณธรรม	4.33	0.71	มาก	4.29	0.45	มาก
2. ความครบถ้วนของเนื้อหาพื้นฐานคุณธรรม	4.22	0.67	มาก	4.18	0.54	มาก
3. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหาคุณธรรม	4.44	0.53	มาก	4.14	0.59	มาก
4. ประสิทธิภาพของเนื้อหาต่อกับกลุ่มเป้าหมาย	4.33	0.50	มาก	4.09	0.60	มาก
5. การเรียงลำดับเนื้อหาของเรื่อง	4.22	0.44	มาก	4.13	0.45	มาก
6. ความเชื่อมโยงของเนื้อหาเกี่ยวกับบริบทคนรุ่นใหม่	3.78	0.67	มาก	3.89	0.43	มาก
7. ความทันสมัยของเนื้อหาของเรื่อง	4.11	0.78	มาก	4.28	0.51	มาก
ค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพด้านเนื้อหา	4.21	0.63	มาก	4.14	0.53	มาก
ด้านเทคนิคและวิธีการ						
8. ประสิทธิภาพของรูปแบบการนำเสนอ	4.00	0.71	มาก	3.94	0.41	มาก
9. คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว	4.11	0.33	มาก	4.25	0.47	มาก
10. ความเหมาะสมของการใช้สี	4.33	0.87	มาก	4.05	0.43	มาก
11. ความเหมาะสมตัวอักษรและการใช้ภาษา	4.11	0.33	มาก	4.14	0.59	มาก
12. ความเหมาะสมของเสียงประกอบและดนตรี	4.33	0.50	มาก	4.10	0.42	มาก
13. ความน่าสนใจของการออกแบบตัวละคร	3.89	0.78	มาก	4.11	0.58	มาก
14. ความสอดคล้องการออกแบบกับกลุ่มเป้าหมาย	4.44	0.73	มาก	4.21	0.41	มาก
15. ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4.22	0.44	มาก	4.02	0.45	มาก
ค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพด้านเทคนิคและวิธีการ	4.18	0.61	มาก	4.13	0.48	มาก
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์						
16. ประสิทธิภาพกับการเรียนรู้รู้กลุ่มคนรุ่นใหม่	4.11	0.78	มาก	4.11	0.55	มาก
17. ความสามารถในการกระตุ้นความสนใจ	3.89	0.93	มาก	4.15	0.53	มาก
18. ความสามารถในการส่งเสริมคุณธรรม	4.11	0.33	มาก	4.13	0.52	มาก
19. ความเหมาะสมของระยะเวลาการนำเสนอ	4.33	1.00	มาก	4.09	0.44	มาก
20. ความสะดวกในการนำไป	4.22	0.67	มาก	4.15	0.55	มาก
21. ความเป็นไปได้การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง	4.22	0.67	มาก	4.17	0.53	มาก
ค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.15	0.47	มาก	4.13	0.52	มาก
ค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์	4.18	0.65	มาก	4.13	0.51	มาก

จากตารางที่ 1 ผลประเมินประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 คน พบว่า ประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล ทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.18, S.D. = 0.65) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน

พบว่า ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.21, S.D.= 0.63) ด้านเทคนิคและวิธีการ มีค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.18, S.D.= 0.61) และ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.15, S.D.=0.47) และผลประเมินประสิทธิภาพสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล ทั้ง 3 ด้านของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 163 คน อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.13, S.D.=0.51) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพ อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ =4.14, S.D.=0.53) ด้านเทคนิคและวิธีการ มีค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ =4.13, S.D.=0.48) และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ =4.13, S.D.=0.52)

2. ผลประเมินการยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine เพื่อพิจารณาการยอมรับในด้านการรับรู้ประโยชน์ ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ด้านความตั้งใจในการใช้ ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน และด้านการใช้งานจริง โดยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 163 คน แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลประเมินการยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานคุณธรรมของกลุ่มคนรุ่นใหม่สาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย จำนวน 163 คน (n=163)

ประเด็นที่ทำการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการยอมรับ
ด้านการรับรู้ประโยชน์ (Perceived Usefulness)			
1. สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลให้เข้าใจเนื้อหาคุณธรรมด้านความกล้าหาญและมุ่งมั่นดีขึ้น	4.25	0.47	มาก
2. สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลช่วยให้จดจำสาระสำคัญได้ง่ายขึ้น	4.17	0.55	มาก
3. สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลช่วยลดเวลาในการทำความเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อน	4.21	0.57	มาก
4. สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลสามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การปฏิบัติได้	4.06	0.56	มาก
5. สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลมีประโยชน์ต่อการศึกษาและการทำงานในอนาคต	4.17	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านการรับรู้ประโยชน์	4.17	0.53	มาก
ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use)			
6. สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลมีรูปแบบการนำเสนอที่เข้าใจง่าย	3.95	0.43	มาก
7. สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลสามารถเข้าถึงและใช้งานได้ง่าย	4.22	0.49	มาก
8. สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลเรียนรู้ได้ไม่ซับซ้อน	3.99	0.44	มาก
9. สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลมีการจัดลำดับเนื้อหาที่ชัดเจนและต่อเนื่อง	4.24	0.49	มาก
10. สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลสามารถควบคุมการใช้งานได้ตามความต้องการ	4.10	0.45	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน	4.10	0.47	มาก
ด้านความตั้งใจในการใช้งาน (Behavioral Intention to Use)			

ประเด็นที่ทำการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการยอมรับ
11. มีความตั้งใจที่จะใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลส่งเสริมคุณธรรมด้านความกล้าหาญและมุ่งมั่น	4.13	0.59	มาก
12. มีความตั้งใจที่จะแนะนำสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนี้ให้กับผู้อื่น	4.08	0.45	มาก
13. มีความตั้งใจที่จะใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลในการทบทวนความรู้	4.09	0.53	มาก
14. มีความตั้งใจที่ติดตามสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลในหัวข้ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	4.13	0.45	มาก
15. มีความตั้งใจที่จะใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลในการอ้างอิงเมื่อทำงาน	4.08	0.44	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านความตั้งใจในการใช้งาน	4.10	0.49	มาก
ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน (Attitude to use)			
16. รู้สึกพึงพอใจต่อสื่อสารและส่งเสริมคุณธรรมผ่านสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล	4.06	0.53	มาก
17. รู้สึกเพลิดเพลินกับการเรียนรู้ผ่านสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล	4.13	0.53	มาก
18. รู้สึกถึงสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลทำให้อ่านหาคุณธรรมด้านความกล้าหาญและมุ่งมั่นน่าสนใจมากขึ้น	4.13	0.52	มาก
19. รู้สึกถึงสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้	4.09	0.44	มาก
20. รู้สึกถึงสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลเหมาะสมกับยุคสมัย	4.15	0.55	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน	4.11	0.51	มาก
ด้านการใช้งานจริง (Actual System Use)			
21. ใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลในการเรียนรู้คุณธรรมด้านความกล้าหาญและมุ่งมั่นอย่างต่อเนื่อง	4.17	0.53	มาก
22. ใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลเพื่ออ้างอิงในการทำกิจกรรม	4.22	0.55	มาก
23. ใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนี้แนะนำให้เพื่อนหรือบุคคลอื่น	3.99	0.44	มาก
24. ใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลในหัวข้ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม	4.23	0.48	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านการใช้งานจริง	4.15	0.51	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านการยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล	4.13	0.50	มาก

จากตารางที่ 2 ผลประเมินการยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานคุณธรรมของกลุ่มคนรุ่นใหม่ เรื่อง Don't Break My Mine จำนวน 163 คน พบว่า การยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล ทั้ง 5 ด้านอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.15, S.D. = 0.51) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการรับรู้ประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยการยอมรับการใช้อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.17, S.D. = 0.53) ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน มีค่าเฉลี่ยการยอมรับการใช้ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.10, S.D. = 0.47) ด้านความตั้งใจในการใช้งาน มีค่าเฉลี่ยการยอมรับการใช้ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.10, S.D. = 0.49) ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน มีค่าเฉลี่ยการยอมรับ

การใช้อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.11, S.D. = 0.51) และด้านการใช้งานจริง มีค่าเฉลี่ยการยอมรับการใช้อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.15, S.D. = 0.51)

วิจารณ์

ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานส่งเสริมคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine ได้รับการประเมินประสิทธิภาพทั้งผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างพบว่าระดับประสิทธิภาพของทั้ง 2 กลุ่ม โดยรวมอยู่ในระดับ มาก สะท้อนถึงคุณภาพของสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานคุณธรรมที่สามารถนำไปใช้ได้ ส่วนการประเมินการยอมรับของกลุ่มตัวอย่างพบว่า ระดับการยอมรับการโดยรวมอยู่ในระดับ มาก สะท้อนถึงความรู้สึกต่อการใช้และสื่อสารของสื่อสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมของกลุ่มคนรุ่นใหม่ โดยอภิปรายผลได้ตามประเด็นสำคัญดังนี้

1. ผลการประเมินประสิทธิภาพจากทั้งผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.18, S.D. = 0.65 และ $\bar{X}$ = 4.13, S.D. = 0.51) ยืนยันว่าสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนี้ได้รับการออกแบบและพัฒนาอย่างมีมาตรฐาน โดยเฉพาะด้านเทคนิคและวิธีการ ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มปัจจุบันที่พบว่าสื่อดิจิทัลมีประสิทธิภาพในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน [6] อย่างไรก็ตาม มีข้อสังเกตที่น่าสนใจในด้านเนื้อหา โดยเฉพาะประเด็นความเชื่อมโยงของเนื้อหากับบริบทคนรุ่นใหม่มีผลประเมินต่ำที่สุดจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่าง ($\bar{X}$ = 3.78, S.D. = 0.67 และ $\bar{X}$ = 3.89, S.D. = 0.43) เป็นประเด็นที่ควรนำไปพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อให้เนื้อหา มีความทันสมัยและสะท้อนชีวิตจริงของคนรุ่นใหม่มากขึ้น เพื่อให้สามารถเข้าถึงและสร้างผลกระทบทางความคิดได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ เอกราช วรสมุทร ปรากฏการและปารมี สันติวงศ์บุญที่ศึกษาผลการรับรู้ต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ในด้านเนื้อหาที่สามารถเข้าใจได้ง่ายมีผลต่อการเชื่อมโยงบริบทของเนื้อหาของเรื่อง [7] มีผลต่อการพัฒนาการเชื่อมโยงเนื้อหากับคนรุ่นใหม่ได้ง่ายขึ้น

2. ผลการยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานคุณธรรมของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.13, S.D. = 0.50) สอดคล้องกับทฤษฎีการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) เป็นกรอบแนวคิดที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการอธิบายพฤติกรรมการยอมรับเทคโนโลยี โดยผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าปัจจัยหลัก 2 ประการของ TAM มีอิทธิพลอย่างมากต่อการยอมรับสื่อ คือ ด้านการรับรู้ประโยชน์ (Perceived Usefulness) กลุ่มตัวอย่างมองเห็นประโยชน์ของสื่ออย่างชัดเจนในการช่วยให้เข้าใจเนื้อหาคุณธรรมได้ง่ายขึ้น ($\bar{X}$ = 4.17, S.D. = 0.53) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Wulandari et al [8] ที่ระบุว่า การใช้สื่อเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสามารถช่วยเสริมสร้างคุณธรรมในตัวผู้เรียนได้ และการยอมรับในด้านการใช้งานจริง (Actual System Use) ($\bar{X}$ = 4.15, S.D. = 0.51) สะท้อนถึงสื่อสร้างสรรค์

ดิจิทัลนิทานส่งเสริมคุณธรรมนี้ มีส่วนในการส่งเสริมให้ผู้ใช้งานนำสื่อสร้างสรรค์ไปใช้ในการเรียนรู้ แนะนำให้เพื่อหรือบุคคลอื่น ใช้เป็นสื่อเสริมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมด้านความกล้าหาญและมุ่งมั่น เนื่องจากมีรูปแบบการนำเสนอที่เข้าใจง่ายและเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงและใช้งานได้โดยไม่ยุ่งยาก ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อทัศนคติเชิงบวกและความตั้งใจในการใช้งาน [9] การที่กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติที่ดีต่อสื่อ มีความตั้งใจที่จะใช้งานอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการแนะนำให้ผู้อื่นใช้ ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมในการนำสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลไปใช้งาน เพราะด้วยเหตุผลที่ว่าสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนี้มีศักยภาพในการสร้างผลกระทบเชิงบวกและเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง

สรุป

การวิจัยเรื่อง ผลการประเมินประสิทธิภาพและการยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานส่งเสริมคุณธรรมสำหรับคนรุ่นใหม่ เรื่อง Don't Break My Mine มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินประสิทธิภาพ และการยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน กลุ่มคนรุ่นใหม่ จำนวน 163 คน ดำเนินการวิจัยโดยให้กลุ่มตัวอย่างชมสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine และเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบประเมินประสิทธิภาพสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล และแบบประเมินการยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 คน อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.18, S.D.= 0.65) และผลประเมินประสิทธิภาพสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 163 คน อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.13, S.D.=0.51) ส่วนผลประเมินการยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 163 คน พบว่า การยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.15, S.D.= 0.51)

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนิทานคุณธรรม เรื่อง Don't Break My Mine สามารถนำไปใช้เป็นส่วนประกอบในการพัฒนาคุณธรรมที่มีเนื้อหาเรื่องความกล้าหาญและความมุ่งมั่นสำหรับกลุ่มคนรุ่นใหม่ อย่างไรก็ตาม ควรมีการพัฒนาต่อยอดเนื้อหาเกี่ยวกับคุณธรรมในด้านอื่น เช่น ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบต่อสังคม หรือเคารพความแตกต่างทางความคิดและจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อส่งเสริมการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลในเชิงบวก

เอกสารอ้างอิง

1. กิดานันท์ มลิทอง. เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์; 2548.
2. อพัชชา ช้างขวัญยืน. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรีตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ [วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต]. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร; 2565.
3. เฉลิมชนม์ กวีหิรัญ, อัญชลี ศรีกลชาญ. การพัฒนาคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ของนักศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารศิลปการจัดการ 2567;8(2):351-72.
4. ธนียา สายคำลิ่ง. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นิทานเป็นฐานร่วมกับการสร้างสรรค์ศิลปะที่มีต่อความสามารถด้านการฟังและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลชั้นปีที่ 2. วารสารการบริหารและนเทศการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 2565;13(2):101-11.
5. Yamane T. Statistics: an introductory analysis. 2nd ed. New York: Harper & Row; 1967.
6. Abadi AS, Kurniati D, Pradana I, Sari P. The effectiveness of digital storytelling on students' moral values. J. Educ. Learn. 2022;16(2):107-14.
7. เอกราช วรสมุทรปราการ, ปารมี สันติวงศ์บุญ. การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการแบ่งปันของเด็กวัยประถมตอนต้น. วารสารแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย. 2567;1(2):19-39.
8. Wulandari B, Setyawan A, Handoyo B. The effect of digital storytelling on students' moral development. Int. J. Educ. Res. 2021;9(2):155-64.
9. Al-Dmour R, Al-Alwan M, Ababneh M. Using the technology acceptance model (TAM) to evaluate the adoption of digital learning platforms. Educ. Inf. Technol. 2021;26(4):4601-21.