

Received: 20 ต.ค. 2565

Revised: 8 พ.ย. 2565

Accepted: 24 พ.ย. 2565

การพัฒนาสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริม
ภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

The Development of digital video media on tourism through virtual learning
reality technology to enhance the image of a field trip to cultural tourism sites
in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province

พงศกร รุ่งกำจัต, ณัฐพล รำไพ, สุตitech ศิริพิพัฒน์กุล
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Phongsakorn Rungkamjud, Nattaphon Rampai, Sutitthep Siripipattanakul
Technology and Communication Education Program, Faculty of Education
Kasetsart University

Abstract

The objectives of this quasi-experimental research are: (1) to develop digital video tourism media through virtual learning technology to promote the appropriate and effective image of cultural tourism in Phra Nakhon Si Ayutthaya, Thailand Province according. (2) to study the image of the learner towards the cultural tourism: (3) to study the learning achievement and pre-study of the learners with digital video tourism media via virtual learning technology. (4) to study the satisfaction of learners towards digital video tourism media via virtual learning technology with the development of digital video tourism media through virtual learning technology in 360-degree virtual tour (Virtual Tour) which is an alternative way to develop digital video media to be consistent with technology and current situation in order to promote knowledge and attitude for students to become more interested in learning.

The target group for this research will be selected by a cluster sampling of 30 learners. The tools used in the research are: (1) an activity plan of digital video learning: (2) a digital video tourism media: (3) pre-test and post-test: (4) an achievement test: (5) a visual assessment of cultural tourism site trips: and (6) a student satisfaction

questionnaire. The data is analyzed by using statistics such as percentage, mean and standard deviation.

The results of the research are summarized as follows: (1) digital video media overall quality score is at a very good level \bar{x} 4.67 and the media efficiency is 81.77/84.00: (2) learners who studied with digital video media have higher academic achievement score than pre-study test at .05 statistical level: (3) the effectiveness index is 0.70 which shown that the learners increased more knowledge: (4) the student's satisfaction with the digital video media is high, the total mean \bar{x} 4.67 and has 0.54 with a standard deviation (S.D.) 0.54

Keywords: Digital video, Tourism image, Virtual Reality, Virtual Tour, 360-degree video

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาให้มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 2) ศึกษาภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวของนักศึกษาที่มีต่อการทัศนศึกษาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 3) วัดความรู้ของผู้เรียนก่อนและหลังรับชมสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง โดยเป็นการพัฒนาสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริงในรูปแบบทัวร์เสมือนจริง 360 องศา (Virtual Tour) ซึ่งถือเป็นทางเลือกในการพัฒนาสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์ให้มีความสอดคล้องกับเทคโนโลยีและสถานการณ์ในปัจจุบันเพื่อเป็นการส่งเสริมองค์ความรู้และเจตคติให้กับผู้เรียน เพื่อให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

จากการทดลองใช้สื่อกับกลุ่มเป้าหมายที่ได้จากการเลือกแบบกลุ่ม (Cluster sampling) ของผู้เรียน จำนวน 30 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์ 2) สื่อดิจิทัลวีดิทัศน์ 3) แบบวัดความรู้ก่อนรับชมสื่อและแบบวัดความรู้หลังรับชมสื่อ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5) แบบทดสอบภาพลักษณ์การศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และ 6) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา ซึ่งมีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สรุปผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อดิจิทัลวีดิทัศน์ มีคุณภาพโดยรวมที่ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก \bar{x} = 4.67 และมีค่าประสิทธิภาพของสื่อเท่ากับ

81.77/84.00 2) นักศึกษาที่เรียนด้วยสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าคะแนนผลการทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 3) ค่าดัชนีประสิทธิผลมีค่าเท่ากับ 0.70 แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 4) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์ ค่าเฉลี่ยรวม \bar{X} = 4.67 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.54

คำสำคัญ : ดิจิทัลวีดิทัศน์, ภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยว, เทคโนโลยีเสมือนจริง, ทัวร์เสมือนจริง, วิดีโอ 360 องศา

1. บทนำ

ปัจจุบันสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 (COVID 19) ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนในทุกระดับการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโรงเรียนและสถานศึกษาที่นักเรียนและบุคลากรทางการศึกษาจะต้องปรับตัวกับการเรียนการสอนในชีวิตปกติใหม่ โดยการเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดที่ผู้เรียนไม่สามารถออกไปเรียนรู้เนื้อหานอกสถานที่ได้ เนื่องจากการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 (COVID 19) ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายและขาดความกระตือรือร้น การอยู่ในสภาพแวดล้อมห้องเรียนแบบเดิม ๆ ทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ การทัศนศึกษาจึงเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้และเป็นเครื่องมือที่สามารถเข้าถึงได้กับผู้เรียนทุกระดับการศึกษา ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้และพัฒนาได้ในระดับที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นนอกเหนือจากการอ่านหนังสือและการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว

ในปัจจุบันเทคโนโลยีทางการศึกษาได้เข้ามามีบทบาทและมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยเทคโนโลยีหนึ่งที่ได้รับ ความสนใจ คือ เทคโนโลยีความจริงเสมือน (Virtual Reality) เป็นเทคโนโลยีที่มีการจำลองภาพเสมือนจริงทำให้ผู้ใช้งานสามารถมองเห็นมุมมองได้แบบ 360 องศา โดยเทคโนโลยีความจริงเสมือนได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันเป็นมากขึ้นเรื่อย ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษา การทำงานทางด้านต่าง ๆ รวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือนทางด้านการท่องเที่ยวที่เริ่มใช้กันอย่างแพร่หลายมากขึ้นด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 (COVID 19) ที่ส่งผลกระทบต่อการเดินทางและแหล่งท่องเที่ยวทำให้ผู้เรียนไม่สามารถออกไปหาประสบการณ์และแหล่งการเรียนรู้จากนอกห้องเรียนได้ จึงต้องนำแนวทางการพัฒนาสื่อที่ทันสมัยร่วมกับนวัตกรรมใหม่ ๆ มาใช้ เช่น ทัวร์เสมือนจริง (Virtual tour) เพื่อรักษาสถานที่ท่องเที่ยวและแหล่งการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนหรือบุคคลทั่วไปได้ศึกษาหาความรู้ในมุมมองที่ใกล้เคียงกับสภาพแวดล้อมจริงและเป็นแนวทางในการผลิตสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์ให้มีความน่าสนใจและเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้

งานวิจัยนี้เป็นการพัฒนาสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์ร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสมือน 360 องศา (Virtual Reality) รูปแบบทัวร์เสมือนจริง 360 องศา (Virtual Tour) ในรูปแบบของการท่องเที่ยว

เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ทำให้ผู้เรียนสามารถเสริมสร้างความรู้และเจตคติที่ดีต่อสภาพแวดล้อมรูปแบบทัวร์เสมือนจริง 360 องศา (Virtual Tour) โดยถือเป็นทางเลือกในการพัฒนาสื่อดิจิทัลวิถีทัศน์ร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสมือน 360 องศา ให้มีความสอดคล้องกับเทคโนโลยีและสถานการณ์ในปัจจุบันเพื่อเป็นการส่งเสริมองค์ความรู้และเจตคติให้กับผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัลวิถีทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การพัฒนาการศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาให้มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
2. ศึกษาภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวของนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการพัฒนาการศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
3. เพื่อวัดความรู้ก่อนและหลังรับชมสื่อดิจิทัลวิถีทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อดิจิทัลวิถีทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง

2. วิธีดำเนินการ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อดิจิทัลวิถีทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การพัฒนาการศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา” มีการดำเนินการวิจัย ตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1 จำนวน 60 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ได้จากการเลือกแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ัญบุรี ชั้นปีที่ 1 จำนวน 30 คน

นิยามศัพท์

ดิจิทัลวิดิทัศน์ หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานการพัฒนาการออกแบบด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล สมัยใหม่ผสมผสานกับความคิดที่สร้างสรรค์ในด้านดิจิทัลคอนเทนต์ เช่น สื่อดิจิทัลวิดิทัศน์ การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง หรือสื่อผสมในรูปแบบมัลติมีเดียต่าง ๆ ที่ต้องอาศัยการใช้คอมพิวเตอร์แสดงผลเป็นลักษณะการผสมผสานสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกัน เช่น การนำเอา ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว กราฟิก เสียง มาจัดเนื้อหาโดยให้ผู้ที่ใช้งานสามารถเลือกสื่อได้ตาม วัตถุประสงค์ของการใช้งาน

ทัวร์เสมือนจริง (Virtual Tour) หมายถึง การจำลองสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อสร้างประสบการณ์ ให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียน เน้นการทัศนศึกษาทางด้าน ภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์ของชาติและท้องถิ่น หรือศึกษาตามแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยมีพื้นฐาน มาจากเทคโนโลยีเสมือนจริงหรือ VR (Virtual Reality) ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อจำลองสภาพแวดล้อมและ บริบทรอบตัว ทั้งจากสภาพแวดล้อมจริงหรือสภาพแวดล้อมเสมือน 3 มิติ โดยใช้งานผ่านอุปกรณ์เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือ แว่น VR (Virtual Reality)

วิดีโอ 360 องศา (360 degree video) หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวมุมมองแบบ 360 องศา ที่ ให้เพิ่มประสบการณ์การรับชมที่อาจไม่ได้รับจากการรับชมวิดีโอรูปแบบทั่วไป วิดีโอแบบ 360 องศา สามารถใช้งานร่วมกับเทคโนโลยีและสื่อมัลติมีเดียได้หลากหลายรูปแบบเพื่อสร้างสนใจให้กับผู้รับชม ผู้ชมสามารถเลื่อนเข้าออกและปรับมุมมองของวิดีโอได้แบบ 360 องศาเพื่อดูภาพทั้งหมดจากมุมต่าง ๆ ได้โดยรอบ อีกทั้งยังสามารถใช้ร่วมกับแว่นตา VR (Virtual Reality) เพื่อเพิ่มประสบการณ์การ รับชมที่ดียิ่งขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ผู้วิจัยพัฒนาสื่อดิจิทัลวิดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อ ส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลัญบุรี ชั้นปีที่ 1 โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์และศึกษาข้อมูลด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อดิจิทัลวิดิ ทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษา แหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ แหล่งอ้างอิงต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยพื้นที่ในการศึกษา ได้แก่ วัดพุทไธศวรรย์ วัดใหญ่ชัย มงคล วัดไชยวัฒนาราม

2. แผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลที่สนับสนุนการท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1

3. สื่อดิจิทัลที่สนับสนุนการท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1 โดยพื้นที่จัดทำสื่อในงานวิจัย คือ วัดพุทไธสวรรย์ วัดใหญ่ชัยมงคล และวัดไชยวัฒนาราม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

4. แบบวัดความรู้ก่อนรับชมสื่อและแบบวัดความรู้หลังรับชมสื่อ สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1

5. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับคะแนนก่อนเรียนของนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1 ด้วยสื่อดิจิทัลที่สนับสนุนการท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

6. แบบสอบถามด้านภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาที่ได้รับชมสื่อดิจิทัลที่สนับสนุนการท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้แสดงความคิดเห็นและความประทับใจหลังจากการใช้งาน เพื่อเปิดโอกาสในการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อสื่อ

7. แบบสำรวจความพึงพอใจต่อสื่อดิจิทัลที่สนับสนุนการท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

3. ผลการศึกษา

ผลการวิจัยการพัฒนาสื่อดิจิทัลที่สนับสนุนการท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1 เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนนอก

ห้องเรียน และเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ ในด้านเทคโนโลยีแบบเสมือนจริงและภาพลักษณ์การ
ทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จากการดำเนินงาน ผู้วิจัยได้
แบ่งการวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพการพัฒนาสื่อดิจิทัลวิถีทัศนการท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยี
การเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมใน
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านการออกแบบเนื้อหาสื่อดิจิทัลทัศน			
1.1 ภาพเคลื่อนไหวสอดคล้องกับเนื้อหา	4.67	0.47	ดีมาก
1.2 ภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสมและชัดเจน	4.67	0.47	ดีมาก
1.3 องค์ประกอบโดยรวมของสื่อ มีความน่าสนใจ	4.67	0.47	ดีมาก
1.4 ความเหมาะสมขององค์ประกอบภาพโดยรวม	4.67	0.47	ดีมาก
1.5 ความเหมาะสมของการใช้ภาษา	4.33	0.58	ดี
1.6 เสียงบรรยายมีความสอดคล้องกับภาพ	4.33	0.58	ดี
1.7 เสียงบรรยายมีระดับการฟังที่ชัดเจนเข้าใจได้ง่าย	4.33	0.58	ดี
1.8 เสียงเพลงประกอบมีความเหมาะสมชัดเจน	4.67	0.47	ดีมาก
1.9 การออกแบบหน้าจอมีความเหมาะสมตรงกับ เทคโนโลยีที่ใช้	4.67	0.47	ดีมาก
1.10 คุณภาพสื่อโดยรวมมีประสิทธิภาพ	4.67	0.47	ดีมาก
รวมเฉลี่ย	4.57	0.50	ดีมาก
2. ด้านเทคโนโลยีเสมือนจริง			
2.1 เทคโนโลยีเสมือนจริงสามารถกระตุ้น ความสนใจของผู้เรียนได้	4.67	0.47	ดีมาก
2.2 การใช้งานสื่อร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง มีความเหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
2.3 การใช้งานเทคโนโลยีเสมือนจริงสอดคล้องกับ กลุ่มเป้าหมาย	4.67	0.47	ดีมาก
2.4 ส่วนประกอบของสื่อผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง มีความน่าสนใจ	4.67	0.47	ดีมาก
2.5 สภาพแวดล้อมมีความเหมาะสมเมื่อใช้ร่วมกับ เทคโนโลยีเสมือนจริง	4.67	0.47	ดีมาก

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ข้อความ	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
2.6 การออกแบบการรับชมสื่อผ่านเทคโนโลยีเสมือน มีความสะดวกเหมาะสม	4.67	0.47	ดีมาก
2.7 เทคโนโลยีเสมือนจริงให้ความรู้สึกเหมือน อยู่ในสภาพแวดล้อมจริง	5.00	0.00	ดีมาก
2.8 เทคโนโลยีเสมือนจริงสามารถนำไปเป็นแบบอย่าง. ในการปฏิบัติตาม	5.00	0.00	ดีมาก
2.9 การใช้งานสื่อผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง สะดวก ใช้งานง่าย	4.67	0.47	ดีมาก
2.10 สื่อผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริงมีความเหมาะสม สามารถเผยแพร่ได้	4.67	0.47	ดีมาก
รวมเฉลี่ย	4.77	0.32	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.67	0.41	ดีมาก

จากตารางที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ ประเมินคุณภาพการพัฒนาสื่อดิจิทัลวิถีทัศน์การท่องเที่ยวด้านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1 ผลการประเมินด้านการออกแบบเนื้อหาสื่อดิจิทัลวิถีทัศน์มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.50) และผลการประเมินคุณภาพด้านเทคโนโลยีเสมือนจริงภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.32) ค่าเฉลี่ยรวมทั้งด้านการออกแบบ และด้านเทคโนโลยีเสมือนจริงอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.41) สามารถนำไปทดลองต่อได้

ตารางที่ 2 การหาประสิทธิภาพของการพัฒนาสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวด้านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1

การหาดัชนีประสิทธิผล	คะแนนเต็ม	\bar{x}	คิดเป็นร้อยละ
คะแนนระหว่างเรียน E_1	15	12.25	81.67
คะแนนหลังเรียน E_2	15	12.60	84.00

(n=30)

จากตารางที่ 3 การทดลองใช้สื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวด้านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้นักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1 จำนวน 30 คน ซึ่งมีการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวด้านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผลปรากฏว่านักศึกษาได้คะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 81.67 และได้คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 84.00 เป็นไปตามเกณฑ์ E_1/E_2 ที่ผู้วิจัยได้กำหนดคือ 80/80 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวด้านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวของนักศึกษาคณะครุศาสตร์
 อดุสากรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1
 ที่มีต่อการทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ข้อความ	\bar{X}	S.D.	ระดับภาพลักษณ์
1. สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีจุดเด่นและสามารถดึงดูดผู้สนใจเพื่อไปศึกษา แหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	4.90	0.30	มากที่สุด
2. เทคโนโลยีแบบเสมือนจริงสามารถตอบสนอง ความรู้สึกทางด้านสภาพแวดล้อมแหล่งการท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรมของจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	4.83	0.37	มากที่สุด
3. สถานที่ท่องเที่ยวของจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีการรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับวัฒนธรรมและ ประวัติศาสตร์ เพื่อเผยแพร่ความรู้ที่ถูกต้อง ให้กับนักท่องเที่ยว	4.70	0.46	มากที่สุด
4. จังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีความสำคัญ กับการท่องเที่ยวทาง ศาสนา ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม	4.70	0.46	มากที่สุด
5. จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นเมืองน่าท่องเที่ยว เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม	4.63	0.48	มากที่สุด
6. สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีการออกแบบสิ่งก่อสร้างด้านสถาปัตยกรรม ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว	4.63	0.60	มากที่สุด
7. จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นเมืองที่อนุรักษ์ แหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	4.60	0.95	มากที่สุด
8. สถานที่ท่องเที่ยว วัดใหญ่ชัยมงคล วัดไชยวัฒนาราม วัดพุทไธสวรรย์ มีการแสดงถึงวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อสร้างความสนใจให้กับนักท่องเที่ยว	4.57	0.50	มากที่สุด
9. มีความรู้สึกที่ดีต่อสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	4.60	0.49	มากที่สุด
10. วัดใหญ่ชัยมงคล วัดไชยวัฒนาราม วัดพุทไธสวรรย์ เป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ มีความน่าสนใจ	4.50	0.76	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.67	0.54	ดีมาก

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวของนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมที่ (\bar{x} = 4.67, S.D. = 0.54) ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อดิจิทัลวิถีทัศน์การท่องเที่ยวมานเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1

(N=30)			
การหาดัชนีประสิทธิผล	คะแนนเต็ม	\bar{x}	คิดเป็นร้อยละ
คะแนนก่อนเรียน	15	7	46.67
คะแนนหลังเรียน	15	12.16	84.00

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{84.00 - 46.67}{100 - 46.67}$$

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = 0.70$$

จากตารางที่ 5 การทดลองใช้สื่อดิจิทัลวิถีทัศน์การท่องเที่ยวมานเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1 ผลปรากฏว่าผู้เรียนได้คะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 46.67 และได้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 84.00 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าค่าดัชนีประสิทธิผลมีค่าเท่ากับ 0.70 แสดงว่านักศึกษามีความรู้เพิ่มขึ้น 0.70 ทำให้ผู้วิจัยทราบว่าการเรียนด้วยสื่อดิจิทัลวิถีทัศน์การท่องเที่ยวมานเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อด้วยสื่อดิจิทัลวิถีทัศน์การ
ท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการ
ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

(n=30)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. สื่อผ่านเทคโนโลยีแบบเสมือนจริงมีความเหมาะสม กับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้	4.90	0.30	มากที่สุด
2. ความพึงพอใจต่อสื่อผ่านเทคโนโลยีแบบเสมือนจริงโดยรวม	4.90	0.30	มากที่สุด
3. คุณภาพสื่อผ่านเทคโนโลยีแบบเสมือนจริงโดยรวม สามารถเสริมสร้างความรู้ให้กับผู้เรียนได้	4.87	0.34	มากที่สุด
4. สื่อผ่านเทคโนโลยีแบบเสมือนจริงสามารถดึงดูด ความสนใจของผู้เรียนได้	4.87	0.34	มากที่สุด
5. เทคโนโลยีแบบเสมือนจริงให้ความรู้ที่ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เสมือนจริง	4.80	0.54	มากที่สุด
6. ภาพที่น่าเสนอมีความคมชัด	4.83	0.37	มากที่สุด
7. การเรียบเรียงเนื้อหาเข้าใจง่าย	4.83	0.37	มากที่สุด
8. การเว้นวรรค การตัดคำ มีรูปแบบประโยคที่เหมาะสม	4.73	0.44	มากที่สุด
9. การลำดับภาพมีความเหมาะสมคงเส้นคงวา	4.67	0.47	มากที่สุด
10. ภาพเคลื่อนไหวและเสียงเพลงประกอบ มีความเหมาะสมสอดคล้องกัน	4.60	0.49	มากที่สุด
11. เนื้อหาตรงกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	4.57	0.67	มากที่สุด
12. เนื้อหามีความถูกต้องตรงตามข้อมูลทางประวัติศาสตร์	4.57	0.21	มากที่สุด
13. การออกเสียงคำควบกล้ำมีความชัดเจน	4.50	0.76	มาก
14. ความต่อเนื่องของสื่อผ่านเทคโนโลยีแบบเสมือน มีความเหมาะสม	4.47	0.67	มาก
15. เสียงบรรยาย ชัดเจน เข้าใจง่าย น่าฟัง ชวนให้ติดตาม	4.43	0.72	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.70	0.47	ดีมาก

จากตารางที่ 6 ผลความพึงพอใจสำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขา
เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อสื่อดิจิทัลวิถี
ทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษา
แหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจมาก
ที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจที่ (\bar{X} = 4.70, S.D. = 0.47) ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

4. สรุปผล และอภิปรายผล

1. การพัฒนาสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อหาคุณภาพและประสิทธิภาพของสื่อ สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยี และสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1 พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ยรวม $\bar{x} = 4.67$) และมีประสิทธิภาพ 81.67/84.00 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ก่อนการลงสำรวจพื้นที่จริง เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลและนำมาใช้ในการพัฒนาสื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ซึ่งสอดคล้องกับการออกแบบสื่อตามหลักการ ADDIE Model และงานวิจัยของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ได้กำหนดเกณฑ์โดยยึดหลักการที่ว่า ประสิทธิภาพของสื่อจะกำหนดเป็นเกณฑ์ตามที่คุณสอนคาดหวังว่า นักศึกษาจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจ โดยกำหนดเป็นร้อยละของผลเฉลี่ยการทำงานและการประกอบพฤติกรรมและกิจกรรมของนักศึกษาทั้งหมด

2. ผลการศึกษาภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามด้านภาพลักษณ์แหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1 หลังรับชมสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจและเจตคติผู้ในระดับที่ดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจที่ ($\bar{x} = 4.67$) ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

โดยผลของการศึกษาภาพลักษณ์ในครั้งนี้ได้มีการนำเสนอข้อมูลที่เป็นแหล่งการท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรมรวมถึงศิลปวัฒนธรรมโบราณของ วัดพุทไธศวรรย์ วัดไชยวัฒนาราม วัดใหญ่ชัยมงคล ผ่านการนำเสนอเนื้อหาสาระด้วยสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อสร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้กับนักศึกษาอีกทั้งยังสามารถจำลองสถานที่ต่าง ๆ ราวกับนักศึกษาได้ไปอยู่ในสถานที่จริง เมื่อนักศึกษารับชมสื่อเสร็จสิ้นแล้วผู้วิจัยจึงทำการศึกษาภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ด้วยแบบสอบถามด้านภาพลักษณ์ โดยจากผลการศึกษาทำให้ผู้วิจัยได้ข้อพบว่า นักศึกษาเกิดความประทับใจต่อสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม รวมถึงศิลปและวัฒนธรรม ตลอดจนมีความรู้และความเข้าใจถึงการมีทัศนคติที่ดีต่อสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Kozak & Decrop, 2009) กล่าวว่ ภาพลักษณ์การท่องเที่ยว (Image of the

field trip) หมายถึง การท่องเที่ยวเพื่อแสวงหาความรู้ที่เกิดขึ้นภายในใจของผู้เรียนที่มีต่อการทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวแห่งใดแห่งหนึ่ง

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามสมมุติฐาน

เมื่อนำมาเปรียบเทียบทำให้ผู้วิจัยทราบว่า นักศึกษามีดัชนีประสิทธิผลเฉลี่ย 0.70 ดังนั้นจึงสอดคล้องกับการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการรับชมสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาไปเผยแพร่ และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ และการพัฒนาตนเองต่อไปในอนาคต

4. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.70$)

ผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการพัฒนาสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า นักศึกษามีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุดในด้านสื่อดิจิทัลวีดิโอร่วมกับเทคโนโลยีความจริงแบบเสมือน อันเนื่องมาจากการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่ในการเรียนรู้ โดยมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน สอดคล้องกับงานวิจัยของปวีรสา สิทธิสาร (2551) กล่าวว่า ความพึงพอใจ เป็นเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ โดยความพึงพอใจและจะเกิดขึ้นเมื่อความพึงพอใจได้รับการตอบสนองด้วยความรู้ทางบวกมากกว่า ทางลบ มีความรู้สึกที่มีความสุข เมื่อกระทำการสิ่งที่พึงพอใจได้ตามจุดมุ่งหมาย

ข้อเสนอแนะ

1. ในการพัฒนาสื่อดิจิทัลวีดิทัศน์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลอย่างละเอียดตามหลักการออกแบบสื่อของ ADDIE Model เพื่อให้การพัฒนาสื่อดิจิทัลวีดิโอ มีความถูกต้องสมบูรณ์และตรงกับวัตถุประสงค์ของการออกแบบและพัฒนาสื่อ การนำสื่อดิจิทัลวีดิโอการท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การทัศนศึกษาแหล่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ไปใช้นั้นได้

นั้นควรคำนึงถึงข้อมูลเนื้อหาและวัตถุประสงค์ที่จะนำไปใช้ เพื่อให้สื่อมีประสิทธิภาพสูงสุดและสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ เนื่องจากสื่อดิจิทัลมีรูปแบบที่เฉพาะซึ่งต้องใช้ อุปกรณ์เสริมในการรับชมสื่อเพื่อให้ได้องค์ประกอบของสื่อที่ชัดเจนและสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ที่เหมาะสม เช่น อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ สัญญาณอินเทอร์เน็ต แว่นตา VR เป็นต้น

5. กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา การค้นคว้าอิสระ รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพล ร้าไพ และรองศาสตราจารย์ ดร.สุติเทพ สิริพิพัฒนกุล ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา รวมถึง รองศาสตราจารย์ ดร.ปณิตา วรณพิรุณ ที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะ ความรู้และให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่งตั้งแต่เริ่มต้นจนเสร็จสมบูรณ์ ทำให้การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และขอขอบพระคุณอาจารย์ผู้สอนทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ด้านวิชาการ รวมถึงผู้เขียนตำราวิชาการ เอกสาร บทความต่าง ๆ ที่ผู้ศึกษาได้ศึกษาและนำมาอ้างอิงในการศึกษาครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัวที่ได้ให้โอกาสในการศึกษาและให้กำลังใจ และเพื่อนนักศึกษาในหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ที่ได้ช่วยเหลือให้ความคิดเห็น คำแนะนำต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้าหาแหล่งข้อมูล ตลอดจนเป็นกำลังใจให้กันเสมอมา จนรายงานฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ท้ายที่สุดนี้ขอขอบพระคุณหน่วยงานและผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลทำให้ผู้วิจัยได้รับข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

6. เอกสารอ้างอิง

ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว (2556). แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม .สืบค้นเมื่อวันที่

1 พฤษภาคม 2565, จาก <http://tourismdan1.blogspot.com>

กนกวรรณ นามมา, สุติเทพ สิริพิพัฒนกุล, ไพฑูรย์ ศรีฟ้า (2564). การพัฒนาสื่อดิจิทัลวีดิโอร่วมกับการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนเพื่อเสริมสร้างทัศนคติ เชิงบวกต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์อย่างมีความสุข. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย

นิศากร บุญเลิศ (2554). ภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดสมุทรปราการ.

วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทางวัฒนธรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- เผชิญ กิจระการ (2544). **การวิเคราะห์ประสิทธิภาพสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา**. วารสารการ
วัดผลการศึกษามหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 5(11), 44-51.
- เผชิญ กิจระการ (2546). **ดัชนีประสิทธิผล**. มหาสารคาม : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม.
- รพงษ์ วิริยะ, อนันตทัศน์ สุขประดิษฐ์, รสา ทองคงอยู่ (2560). **การพัฒนาเทคโนโลยีการท่องเที่ยว
เชิงวัฒนธรรมเสมือนจริงในจังหวัดนครสวรรค์**. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 4
(น.1253). กำแพงเพชร : คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา.
- Kozak, M. and Decrop, A. (2009). **Handbook of tourist behavior : theory and
practice**. New York : Routledge.
- Prebensen, N. K. (2007). **Exploring tourists' images of a distant destination**.
Tourism Management 28 (3) : 747-756.