

วิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อดิจิทัลถ่ายทอดภูมิปัญญาชาวบ้านในการส่งเสริมพลังสุขภาพจิตผู้สูงอายุ โดย
 กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน
โดย พิศิกส์ ฌอน บัวกนก, ฌัฐพล แจ้งอักษร
ปี 2560

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัลถ่ายทอดภูมิปัญญาชาวบ้านในการส่งเสริมพลังสุขภาพจิตผู้สูงอายุ โดยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน 2) เพื่อศึกษารูปแบบสื่อที่เหมาะสมต่อการใช้งานของชุมชน 3) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์หลังการใช้สื่อดิจิทัลถ่ายทอดภูมิปัญญาชาวบ้านในการส่งเสริมพลังสุขภาพจิตสำหรับผู้สูงอายุ
 วิธีดำเนินการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (quasi – experimental design) กลุ่มเดียววัดผลหลังทดลอง(One-Shot Case study) พร้อมทั้งปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมกับคนในพื้นที่ กลุ่มตัวอย่างคือผู้สูงอายุ จำนวน 100 คน สำหรับให้ข้อมูลภูมิปัญญาและร่วมทดลองในกระบวนการพัฒนาสื่อดิจิทัลถ่ายทอดภูมิปัญญาชาวบ้านในการส่งเสริมพลังสุขภาพจิตผู้สูงอายุ ดำเนินการหาประสิทธิภาพสื่อ รวมถึงวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังได้รับสื่อ วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows (Statistical Package for the Social Sciences for Windows) ประกอบด้วย ร้อยละ, ค่าเฉลี่ย(x) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) และ t- test ผลการทดลองได้ดังนี้

1. สื่อดิจิทัลที่เกิดจากการพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพสื่อ เท่ากับ 77.55/78.87 เป็นไปตามเกณฑ์ และผลประเมินคุณภาพรวม มีค่าเฉลี่ย 3.89 มีระดับความเหมาะสมมาก

2. รูปแบบสื่อที่เหมาะสม คือสื่อประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประเภท E book ที่ถ่ายทอดภูมิปัญญาชาวบ้านในการส่งเสริมพลังสุขภาพจิต มีเนื้อหาภูมิปัญญา 4 ด้าน โดยแต่ละด้านประกอบไปด้วยข้อมูลภูมิปัญญาที่นำเสนอในรูปแบบ info graphic และ สรุปเนื้อหาในรูปแบบคลิปสารคดี ในภาพรวมสื่อช่วยส่งเสริมพลังสุขภาพจิตของผู้สูงอายุให้ดีขึ้น ในระดับปานกลาง

3. ผลสัมฤทธิ์หลังการใช้สื่อดิจิทัลถ่ายทอดภูมิปัญญาชาวบ้านในการส่งเสริมพลังสุขภาพจิตพบว่าผู้ มีผู้สูงอายุที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 73 จากจำนวนทั้งหมด โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 66.66 เมื่อ นำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด พบว่ามีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

Research: The Development of Digital media to convey local wisdom in promoting Resilience Quotient of Elderly People by using Community Participatory Process Approach.

Researcher Fisik Sean Buakanok, Natthapol Jaengaksorn

Year 2017

Abstract

This research Objective 1) To develop digital media to convey the wisdom of villagers in promoting mental health for the elderly. 2) To study the appropriate media for community use. 3) To study the achievement after using digital media to convey the wisdom of the villagers in promoting mental health for the elderly. A quasi-experimental design, one-shot case study, and participatory practice. The sample consisted of 100 elderly people who provided information on wisdom and experimented in the process of developing digital media, conveying local wisdom to promote the mental health of the elderly. Carry out media search. Including learning achievement after media exposure. SPSS for Windows (Statistical Package for Social Sciences for Windows) consists of percentage, mean ($\bar{x}$), standard deviation (SD), and T-test results are as follows

1. Digital media is the development of learning media developed. The efficiency of the media was 77.55 / 78.87. The average score of 3.89 was very good.

2. Appropriate media format. Is an e-book type of e-books that convey the local wisdom in promoting mental health. There are four aspects of Wisdom, each containing wisdom information presented in the form of info graphic and a summary of the content in a documentary format. The media helps to promote the mental health of the elderly. Moderate

3. Achievement after using digital media to convey folk wisdom in promoting mental health. There are 73 elderly people with a score of 50%, representing 73% of the total. The average score was 40 points or 66.66 percent when comparing the criteria. The learning achievement was significantly higher than the criterion at .05 level.