**การพัฒนาสื่อบทเรียนท้องถิ่นมัลติมีเดียผ้าบาติกในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ**

**สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

**Development of local lesson media, multimedia batik in teaching English for students in grade 6**

**ความเป็นมาและความสำคัญ**

 ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชนโลกและตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม และมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดี ซึ่งการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศนั้น ทักษะภาษาทั้ง 4 ถือว่ามีความสำคัญอย่างมาก โดยเฉพาะผู้เรียน ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองอย่างประเทศไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ได้อธิบายเกี่ยวกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังอธิบายถึงสาระสำคัญที่ว่าด้วยภาษาเพื่อการสื่อสาร หมายถึงความสามารถการใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง พูด อ่านและเขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรูสึกและความคิดเห็น ตีความ นําเสนอข้อมูลความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม เมื่อพิจารณาการเรียนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน พบว่าผู้เรียนมีประสบปัญหาในเรื่องทักษะทางภาษาอังกฤษ ในด้านปัญหาของทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษนั้น จะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนไม่ได้ให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะอย่างแท้จริง เพราะผู้สอนจะเน้นไปในด้านการแปล กฎไวยกรณ์ ซึ่งไม่ส่งเสริมทักษะการคิด ทำให้นักเรียนไม่เข้าใจในการอ่าน ไม่สามารถสรุปองค์ความรู้จากการอ่านให้เป็นคำพูดหรือตัวอักษรได้ ประกอบกับผู้สอนไม่ได้สอนให้นักเรียนได้ฝึกฝนกระบวนการอ่านอย่างแท้จริง แต่จะสอนโดยวิธีแปลเป็นภาษาไทย แทนที่จะให้นักเรียนทำความเข้าใจโดยใช้ภาษาอังกฤษ (Hiran, 1997)

การออกแบบ ตรงกับคำว่า Design ในภาษาอังกฤษ ซึ่งหมายถึง การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยผ่านกระบวนการคิดเพื่อตอบโจทย์ของปัญหานั้น ๆ ให้มีความชัดเจนมากที่สุด เช่นเดียวกับกระบวนการออกแบบลวดลายศิลปะบนผืนผ้า ที่จำเป็นต้องมีความคิดสร้างสรรค์เชิงศิลปะ และมักนำเรื่องราว จากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวที่สร้างความประทับใจให้กับมนุษย์ มาประกอบสร้างขึ้น ด้วยรูปทรงที่หลากหลาย สีสัน พื้นผิว บริเวณว่าง และความแปลกมหัศจรรย์ในความเป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ ความซ้ำกันของรูปทรง การทับซ้อนอย่างมีจังหวะของรูปทรงและความแตกต่างของขนาด ก็สามารถนำมาเป็นแนวคิดในการจัดวางและสร้างความงามผ่านความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบ ได้เป็นอย่างดี (นวลน้อย บุญวงษ์, 2542) ผ้าบาติก เป็นส่วนหนึ่งในสาขางานฝีมือ หัตถกรรม และแฟชั่น ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการ ออกแบบลวดลายศิลปะบนผืนผ้า โดยนำผ้าขาวมากั้นสีหรือเขียนรูปแบบลวดลายศิลปะด้วยเทียน ขี้ผึ้ง หรือสารกั้นสี ก่อนที่จะแต้มสี ย้อมสี หรือระบายสี ท าให้เกิดรูปแบบลวดลายประณีตงดงาม ด้วยสีสันแตกต่างกันตามจินตนาการ การทำผ้าบาติกในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศอินโดนีเซีย ผ่านประเทศมาเลเซียเผยแพร่เข้าสู่ชายแดนภาคใต้ ซึ่งเป็น ที่นิยมและผลิตกันมากในเขต 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยนิยมเขียนรูปแบบลวดลายศิลปะจาก ธรรมชาติ อาทิ ดอกไม้ ใบไม้ สัตว์ และรูปแบบลวดลายศิลปะเครือเถาต่าง ๆ จนประยุกต์กลายมาเป็น ลวดลายเรขาคณิตในปัจจุบัน (ธวัชชัย ทุมทอง, 2545)

 ลักษณะรูปแบบลวดลายศิลปะบาติกของภาคใต้นั้น ค่อนข้างจัดจ้านร้อนแรง ซึ่งมีความเป็นมาตั้งแต่ดั้งเดิมแล้วว่า ชาวชวามีความเชื่อในการทำผ้าบาติกในเรื่องสีและลวดลาย โดยเชื่อว่า สีและลวดลายแต่ละแบบ แต่ละชนิดจะเป็นสิริมงคลแก่ ผู้สวมใส่ มีความเชื่อว่า การสวมใส่ผ้าบาติกที่มีลักษณะพิเศษทั้งสีและลวดลายที่กำหนดไว้อย่างประณีต จะช่วยรักษาโรคภัยไข้เจ็บได้ และยังมีความเชื่ออีกว่า คู่บ่าวสาวที่สวมใส่เสื้อผ้าบาติกเข้าพิธีมงคลสมรสแล้ว จะทำให้คู่บ่าวสาวประสบแต่ความสุขตลอดชีวิต นอกจากนี้ สีและลวดลายในการผลิตผ้าบาติกของ ชาวชวาแต่ละพื้นที่มีลักษณะรูปแบบลวดลายศิลปะอย่างหลากหลายแตกต่างกัน จึงทำให้เกิดเอกลักษณ์ เฉพาะตนเอง (โกศล พิณกุล, 2545)

 การทำผ้าบาติกในประเทศไทยมีกันมาช้านานแล้ว เป็นทำในลักษณะอุตสาหกรรมครัวเรือน โดยเฉพาะผ้าบาติกในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ได้เห็นความสำคัญของการผลิตผ้าบาติกจึงได้มี การส่งเสริมและเผยแพร่ความรู้ทางด้านบาติกแก่ชุมชน ซึ่งในปัจจุบันได้มีการรวบรวมสมาชิกใน ชุมชนท้องถิ่น จัดตั้งเป็นกลุ่มอาชีพการผลิตผ้าบาติกของชุมชนให้เป็นอาชีพเสริมรายได้พิเศษของ ครอบครัว เปิดการอบรมกระบวนการผลิตผ้าบาติกให้แก่สมาชิกภายในชุมชนและผู้ที่สนใจ เพิ่มผลผลิต ออกจำหน่ายตามร้านค้าและแหล่งชุมชนใกล้เคียง แต่ผลผลิตดังกล่าวยังไม่เป็นที่รู้จักของกลุ่มชน โดยเฉพาะลูกค้าและผู้สนใจทั่วไปนัก เนื่องจากมีข้อจำกัดและปัญหาเกี่ยวกับด้านการออกแบบรูปแบบ ลวดลายศิลปะผ้าบาติก ในการสร้างองค์ประกอบของการจัดวางลวดลายบนผืนผ้า ที่มาของเส้นและ 2 ลวดลายที่ต้องการเขียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความแปลกใหม่ ความน่าสนใจและความต้องการของ ผู้บริโภค ซึ่งกลุ่มผู้ผลิตยังคงใช้รูปแบบเดิมที่ได้รับการอบรมมาลอกเลียนแบบจากผลิตภัณฑ์ของ แหล่งผลิตอื่นซ้ำๆ กัน จึงทำให้ผลิตภัณฑ์ไม่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง ซึ่งหากมีการพัฒนารูปแบบ ลวดลายที่หลากหลาย มีองค์ประกอบศิลป์ในการจัดวางรูปแบบ ลวดลาย สีสันและพื้นที่ว่าง จะยิ่งเป็น การเพิ่มคุณค่าความแปลกใหม่ เป็นที่น่าสนใจ และมีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์บนผืนผ้าบาติกของชุมชน ส่งผลให้เพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์มากยิ่งขึ้นตามไปด้วย จากความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัยจะเห็นได้ว่า เป็นความจำเป็นเร่งด่วนที่ควรได้รับ การพัฒนา คือ การพัฒนารูปแบบลวดลายศิลปะผ้าบาติกในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย เพื่อให้ผู้ผลิตได้รับองค์ความรู้ ทักษะวิธีการและกระบวนการออกแบบลวดลาย ทำให้สามารถนำทฤษฎีหลักการออกแบบลวดลาย ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบศิลป์ และทฤษฎีของสีและการใช้มาใช้ ในการจัดวางลวดลายอย่างสวยงามเหมาะสม มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการสร้างผลิตภัณฑ์ผ้าบาติก ให้มีรูปแบบลวดลายที่หลากหลายมากขึ้น ซึ่งการพัฒนารูปแบบลวดลายศิลปะผ้าบาติกระหว่าง คณะผู้วิจัยและกลุ่มผู้ผลิตในชุมชนสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่เป็นรูปธรรม ช่วยแก้ปัญหา พัฒนา และส่งเสริมกระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกให้มีศักยภาพสูงขึ้น เป็นที่นิยม ของผู้บริโภค ส่งผลให้กลุ่มผู้ผลิตในชุมชนมีรายได้เพิ่มสูงขึ้น ช่วยผลักดันผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกของชุมชน ให้ได้มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนผ้าบาติก (มผช.) รวมทั้งเสริมสร้างกระบวนการสร้างอาชีพ สร้างงาน ที่มีคุณภาพและมีรายได้ ความเป็นอยู่ดีและมั่นคงขึ้น ตลอดจนช่วยอนุรักษ์สืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้ยั่งยืน (อารีนา อีสามะ สายชลี ชัยศาสตร์, 2558)

**วัตถุประสงค์**

 1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย เกี่ยวกับผ้าการทำผ้าบาติก เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษ

**สมมติฐาน**

 ผลของวิธีการใช้สื่อมัลติมีเดีย เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์เกี่ยวกับผ้าบาติก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**ขอบเขตของวิจัย**

**1.ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

 **1.1. ประชากร**

 ประชากรสำหรับการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี่ที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 3 ห้อง รวมทั้งสิ้น 60 คน

 **1.2. กลุ่มตัวอย่าง**

 ประชากรสำหรับการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี่ที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้อง รวมทั้งสิ้น 20 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

**2.เนื้อหาวิชาที่ใช้ในการสอน**

 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นเนื้อหารายวิชาภาษาอังกฤษเกี่ยวกับผ้าบาติก

**3.ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา**

 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้จำนวน 1 ภาคการศึกษา

 ตัวแปรต้น คือ สื่อมัลติมีเดีย

 ตัวแปรตาม คือ - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

 - ความพึงพอใจของนักเรียน

**คำจำกัดความ**

 ท้องถิ่น หมายถึง พื้นที่ภายในเขตการปกครองของราชการบริหารส่วนท้องถิ่น เช่น เทศบาล องค์การบริหารส่วนตำบล

 การพัฒนา หมายถึง การทำให้ดีขึ้น, การทำให้เจริญ

 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟิก (Graphic) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound)  และวีดีทัศน์ (Video) เป็นต้น และถ้าผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้จะเรียกว่า สื่อมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์  (Interactive Multimedia)  การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น การใช้สื่อมัลติมีเดียในลักษณะปฏิสัมพันธ์ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงดูสื่อต่าง ๆ ด้วยตนเองได้ สื่อต่าง ๆ ที่นำมารวมไว้ในสื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดีทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจ และเร้าความสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

**ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย**

 1. เป็นแนวทางให้ครูผู้สอนได้ใช้สื่อมัลติมีเดีย เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์เกี่ยวกับผ้าบาติก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

 2. เป็นแนวทางให้นักเรียนได้พัฒนาความรู้ ความสามารถในการเรียนรู้ และมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการใช้สื่อมัลติมีเดีย ในการสอน

**บทที่2**

**เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

 การวิจัยครั้งนี้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์เกี่ยวกับผ้าบาติกก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังหัวข้อต่อไปนี้

 2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน

 2.1.1 ความหมายของการอ่าน

 2.1.2 ความสำคัญชองการอ่าน

 2.1.3 จุดประสงค์ของการอ่าน

 2.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผ้าบาติก

 2.2.1 ความหมายของผ้าบาติก

 2.2.2 ลักษณะรูปแบบลวดลายผ้าบาติก

 2.3 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสื่อมัลติมีเดีย

 2.3.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย

 2.3.2 องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย

 2.3.3 รูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย

 2.3.4 หลักการออกแบบการเรียนการสอน

 2.4 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

 2.4.1 ความหมายของความพึงพอใจ

 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อมัลติมีเดีย

 2.5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ

 2.5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ

**2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน**

 **2.1.1 ความหมายของการอ่าน**

ได้มีผู้ให้นิยามของการอ่านไว้ดังนี้

 ผกาศรี เย็นบุตร (2542: 5) ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่าน หมายถึง กระบวนการ ค้นหาความหมายหรือความเข้าใจจากตัวหนังสือ หรือสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อเพิ่มประสบการณ์ของ ผู้อ่าน ผู้อ่านจะเข้าใจสิ่งที่อ่านมากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง เช่น สติปัญญา อารมณ์ ประสบการณ์ อายุ ความสามารถทางภาษา เป็นต้น

 พนิตนันท์ บุญพามี (2542: 1-2) กล่าวว่าการอ่าน หมายถึง การเข้าใจความหมายของคำ สัญลักษณ์ หรือเรื่องราวต่างๆ ที่มนุษย์สามารถรับรู้ แล้วแปลความหมายออกมาได้ ถ้าอ่านไม่เข้าใจจะ ถือว่าเป็นการอ่านโดยแท้จริงไม่ได้ เนื่องจากการสื่อสารระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านไม่บรรลุวัตถุประสงค์ ที่ต้องการ

 ศิวกานท์ ปทุมสูติ (2553: 49) ให้ความหมายว่าการอ่าน คือ การแปลความหมาย ทั้งที่เป็น ภาษาถ้อยคำ (วัจนภาษา) และไม่เป็นถ้อยคำ(อวัจนภาษา) รวมถึงการอ่านสัมผัสรู้สึก การอ่าน ธรรมชาติ และการอ่านสภาวธรรมต่างๆ ด้วย ถ้าสามารถแปลความหมายของภาษาและสิ่งต่างๆ ดังกล่าวได้ว่ามีความหมายอย่างไร หรือมีความจริงใด ก็ถือว่าเกิดสัมฤทธิ์ผลของการอ่าน

 ศรีสุดา จริยากุล และคณะ (2545: 5) กล่าวว่าการอ่าน คือการรับรู้ความหมายของสารจาก ลายลักษณ์อักษรซึ่งอาจจะเป็นการอ่านในลักษณะการอ่านออกเสียงหรือการอ่านในใจก็ได้

สมบัติ จำปาเงิน และสำเนียง มณีกาญจน์ (2548: 14) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นการเก็บรวบรวมความคิดที่ปรากฏอยู่ในเนื้อสาร ในการอ่านควรมีคติประจำใจว่าจะต้อง อ่านเอาเรื่อง เอาความคิดจากหนังสือนั้นให้ได้ เพราะการอ่านด้วยความพินิจพิเคราะห์จะช่วยให้ได้รับ ความรู้อย่างถ่องแท้

จากนิยามของการอ่านที่ได้กล่าวมา สามารถสรุปความได้ว่า การอ่านคือการรับรู้และการเข้าใจความหมายของสารนั้นจาก สัญลักษณ์ ลายลักษณ์อักษร หรือสามารถเข้าใจความหมายของสารได้ผ่าน วัจนะภาษาและอวัจนะภาษา

 **2.1.2 ความสำคัญชองการอ่าน**

 การอ่านนั้นนับเป็นทักษะที่มีความสำคัญมาก เนื่องจากการอ่านนั้นทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวต่างๆ ซึ่งจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญอย่างยิ่งในการศึกษา และการดำเนินชีวิตประจำวัน ได้มีนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงความสำคัญของการอ่าน ดังนี้

 บันลือ พฤกษะวัน (2532 : 10 – 11 ) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ดังนี้

 1. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ หากอ่านไม่ได้ การเรียนการสอนย่อมพบอุปสรรคอย่างใหญ่หลวง พฤติกรรมในการเรียนของเด็กจะเปลี่ยนไป หงอยเหงา เก็บกด หรือมิฉะนั้นจะแสดงออกต่าง ๆ ในลักษณะทดแทนปมด้อยเหล่านั้นก็มี ครูจำเป็นต้องเอาใจใส่ ช่วยเหลือ แก้ไข ( ซ่อมเสริม ) ตั้งแต่เริ่มอ่านบทเรียนแรกทันที

 2. เด็กที่อ่านได้ย่อมได้รับการยอมรับ สามารถร่วมเรียนร่วมเล่นกับเพื่อน ๆ ได้ดี ตรงกันข้ามการที่เด็กมีอุปสรรคในการอ่าน ย่อมขาดความอบอุ่น ขาดความมั่นใจในตนเอง

 3. การอ่านได้ อ่านเป็น เป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้เด็กได้รับความรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทั้งนี้เพราะไม่ว่าโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาใดในโลก ก็ไม่อาจจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด การอ่านจึงเป็นเครื่องมือสำคัญ ที่เด็กจะค้นคว้าเพิ่มเติมได้อย่างจุใจ หรือตามความจำเป็นของเด็กเหล่านั้นได้ดี

 4. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการประกอบธุรกิจ การปรับปรุงอาชีพเมื่อพ้นวัยประถมศึกษา อาจเรียนรู้จากกิจกรรมการศึกษานอกโรงเรียนได้อีกทางหนึ่ง

 5. การอ่านมีความจำเป็นต่อการเป็นพลเมือดีที่จะรู้ข่าวสาร เหตุการณ์ของบ้านเมืองการปกครองที่พลเมืองดีจะต้องให้ความร่วมมือแก่ทางราชการได้ดี

 6. การอ่านจะเป็นเครื่องมืออย่างสำคัญในการพินิจ เลือกตัดสินใจที่จะเลือกตัวแทน ในด้านการเมืองการปกครอง อันเป็นรากฐานสำคัญของระบบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข

 7. การอ่านย่อมเป็นกิจกรรมสำคัญที่จะช่วยให้เด็กวัยประถมศึกษา หรือพ้นวัยประถมศึกษาก็ตาม สามารถใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์โดยใช้การอ่าน ทั้งยังจะได้รับความเพลิดเพลินช่วยพัฒนาจิตใจ และอื่น ๆ ได้ดีอีกด้วย

 8. การอ่านจะทวีความสำคัญมากขึ้นโดยลำดับที่ช่วยให้รอบรู้ถึงความเปลี่ยนแปลงทางสังคม การสื่อสาร การพยากรณ์อากาศ เพื่อการปรับตน ปรับปรุงอาชีพ ยิ่งสังคมเจริญขึ้นมากเพียงใด การอ่านก็จะทวีความสำคัญมากขึ้นเพียงนั้น

 ชุติมา สุวิทยารัตน์ (2541 : 16) ได้กล่าวว่าการอ่านเป็นความจำเป็นขั้นพื้นฐานเพื่อการศึกษาหาความรู้ และเพิ่มพูนประสบการณ์เพื่อการดำรงชีวิตในสังคม และการอ่านยังเป็นทักษะที่นักเรียนใช้ในการศึกษาหาความรู้ในเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ทุกกลุ่มทักษะวิชา และการพัฒนาคุณภาพชีวิตความเป็นอยู่ในอนาคต

 เบ็ญจมาศ กาลาศรี (2544 : 15 – 16)  ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่า การอ่านมีความสำคัญในการดำเนินชีวิต เพราะการอ่านเป็นวิธีการที่สำคัญในการแสวงหาความรู้สรรพวิทยาต่าง ๆ การอ่านจะช่วยพัฒนาสติปัญญาของผู้อ่านให้สูงขึ้น ถือได้ว่าการอ่านเป็นหัวใจของการจัดกิจกรรมทั้งหลาย

สุพรรณี วราพร (2545 : 4) กล่าวว่า การอ่านเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นสำหรับทุกคนสามารถอำนวยประโยชน์แก่ผู้อ่านทุกเพศ ทุกวัย และทุกระดับในขอบเขต ตั้งแต่การดำเนินชีวิตประจำวัน การศึกษาหาความรู้ การปฏิบัติงาน ตลอดถึงการพักผ่อนหย่อนใจ การเสริมสร้างประสบการณ์และความคิด

 สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2540 : 2) ได้กล่าวถึงความสำคัญจองการอ่านว่า การอ่านเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเสาะแสวงหาความรู้ การรู้และใช้วิธีอ่านที่ถูกต้องจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้อ่านทุกคนการฝึกฝนการอ่านอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้ผู้อ่านมีพื้นฐานในการอ่านที่ดีทั้งจะช่วยให้เกิดความชำนาญและมีความรู้กว้างขวางด้วย

 กล่าวโดยสรุป การอ่านเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะการอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้ในศาสตร์ต่างๆ  ช่วยให้บุคคลเกิดการพัฒนาตนให้เป็นผู้ที่มีปัญญา เกิดความเจริญงอกงามทางด้านสติปัญญา มีความรู้ความก้าวหน้าในชีวิต ที่จะส่งผลต่อการสังคมและชาติ

**2.1.3 จุดประสงค์ของการอ่าน**

 ในการที่จะทำการงานใดสิ่งที่จะขาดไม่ได้เลยคือจุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ ในการที่จะทำการงานไปเพื่อเหตุผลอันใด หรือเพื่อวัตถุประสงค์ใด โดยแน่นอนย่อมเป็นไปไม่ได้ที่จะทำอะไรสักอยากแต่ปราศจากเจตนาหรือจุดมุ่งหมาย เนื่องจากหากขาดสิ่งนี้จะเป็นการยากที่การงานต่างๆจะบรรลุผลสำเร็จ ดังนั้นการมีจุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องมีก่อนที่จะทำการใด การอ่านก็เช่นกัน ผู้อ่านก็ต้องมีจุดปะสงค์ในการอ่าน ว่าอ่านสิิ่งนี้ไปเพื่ออะไร

 จุดประสงค์ของการอ่านสามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือจุดประสงค์ทั่วไป และจุดประสงค์ เฉพาะ สามารถอธิบายได้ดังนี้

 **จุดประสงค์ทั่วไป**

 จุดประสงค์ทั่วไปเป็นจุดประสงค์ในการอ่านที่เป็นพื้นฐาน ไม่เฉพาะเจาะจง

 สมบัติ จำปาเงิน และสำเนียง มณีกาญจน์ (2548: 22-23) แบ่งจุดประสงค์ทั่วไปของ การอ่านเป็น 3 ข้อดังนี้

 1.1 อ่านเพื่อให้รู้ การอ่านเพื่อให้รู้แบ่งออกได้ดังนี้

 1.1.1 อ่านเพื่อหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการ

 1.1.2 อ่านเพื่อศึกษาหาความรู้เรื่องราวต่าง ๆ

 1.1.3 อ่านเพื่อต้องการข่าวสาร ข้อเท็จจริง

 1.1.4 อ่านเพื่อศึกษาค้นคว้าเป็นพิเศษ

 1.1.5 อ่านเพื่อหาข้อมูลประมวลเอามาทำวิจัย

 1.2 อ่านเพื่อความสนุกสนานบันเทิง หรือเพลิดเพลิน เป็นการพักผ่อนเพื่อคลาย ความเคร่งเครียด ได้แก่ การอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี นวนิยาย เรื่องสั้น วรรณคดี เป็นต้น

 1.3 อ่านเพื่อให้เป็นที่ยอมรับในวงสังคม คนรักหนังสือหรือคนรักการอ่านเป็นคนน่าคบ อาจเข้ากับคนต่างชั้นต่างระดับได้ง่าย เพราะมีความรู้กว้างขวาง ทัศนะทันสมัย คุยกับใครก็รู้เรื่องและ เป็นที่น่าเชื่อถือ

 **จุดประสงค์เฉพาะ**

 จุดประสงค์เฉพาะคือ จุดประสงค์ของผู้อ่านที่มีความเฉพาะเจาะจง เป็นความต้องการส่วนตัวที่อาจไม่เหมือนใคร สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2540: 4-5) สรุปแนวคิดของ Bush (1991) และ Huebner (1956) ใน การแบ่งจุดประสงค์เฉพาะของการอ่านได้ดังนี้

 1. ตอบสนองอารมณ์ที่ผู้อ่านพอใจ เช่น รัก ชอบ โกรธ เสียใจ และดีใจ

 2. ช่วยให้พบกับความต้องการในชีวิตประจำวัน เพราะการอ่านจะช่วยชดเชยอารมณ์ ที่ขาดหายไป และช่วยตอบสนองความต้องการในส่วนของอารมณ์หรือความรู้สึกที่ต้องการ

 3. ติดตามเรื่องที่ได้รับฟังจากผู้อื่น

 4. ส่งเสริมให้มีความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยแนวทางจากเรื่องที่อ่าน

 5. ส่งเสริมให้มีความกระตือรือร้นในการอ่านเรื่องอื่นๆ เพิ่มขึ้น

 6. รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

 7. ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดของสมอง

 8. ช่วยให้มีความรู้เพิ่มขึ้น สามารถใช้ประกอบการเรียนวิชาอื่นๆ

 9. รู้จักสถานที่ที่ไม่สามารถเดินทางไปเยือน แต่สามารถหาประสบการณ์ได้จากการ อ่าน

 10. มีความคิดเป็นอิสระในการเลือกเรื่องที่จะอ่าน

 11. มีความเฉลียวฉลาด โดยอาศัยความรู้และแนวคิดจากการอ่านไปสนทนาโต้ตอบกับ ผู้อื่น

 12. เป็นการใช้เวลาพักผ่อน

 13. ช่วยให้เกิดความสนใจเรื่องใหม่ๆ

 14. ส่งเสริมการฝึกทักษะการอ่านจากขั้นพื้นฐานไปสู่ขั้นที่สูงขึ้น

 15. เป็นการฝึกให้มีระดับความคิดสูงขึ้น

 16. ปิดเผยความลึกลับในเรื่องราวบางอย่างที่ผู้อ่านยังไม่เคยรู้มาก่อน

 17. ช่วยให้มีสุขภาพจิตดีขึ้น

 18. ช่วยให้มีความคิดแตกฉานมากขึ้น

 19. ส่งเสริมให้ผู้อ่านมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

 20. นำความรู้ที่ได้จากการอ่านมาแก้ปัญหาสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และเรื่องส่วนตัว

 21. ส่งเสริมให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ร่วมกับผู้เขียน

 22. ส่งเสริมให้ผู้อ่านสามารถเผชิญหน้ากับสถานการณ์ใหม่ๆ ด้วยความเชื่อมมั่นมาก ยิ่งขึ้น

 23. พัฒนาคุณค่าทางสังคม โดยอาศัยความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้ประโยชน์ให้ กว้างขวางยิ่งขึ้น

 24. ช่วยให้ผู้อ่านมีหูตากว้างไกลมากยิ่งขึ้น

 25. เห็นได้ว่าจุดประสงค์ในการอ่านนั้นมีหลากหลายประการ ซึ่งทั้งนี้เอง ผู้อ่านควรเลือกประเภทของเอกสารหรือหนังสือ ให้เหมาะกับจุดประสงค์ของตนเพื่อจะได้ประสิทธิภาพสูงสุดในการอ่าน จุดประสงค์ผู้อ่านควรตรงกับผู้เขียนเพื่อประโยชน์สูงสุดจากการอ่าน

 **2.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผ้าบาติก**

 **2.2.1 ความหมายของผ้าบาติก**

 เอกสรรค์ อังคารวัลย์ (2534) ได้ให้ความหมายของคำว่า BATIK เป็นคำที่ชาวชวานำมาใช้เป็นกลุ่มแรก ซึ่งเข้าใจว่ามาจากคำว่า TITIK หรือ TIK หมายถึง การขีดเขียนด้วยรอยหยดของสารกั้นสีเป็นดวงหรือเป็นจุดขนาดต่าง ๆ หรือการวาด การเขียน การระบายสีบนผืนผ้า หรือใช้เรียกผ้าย้อมสีชนิดหนึ่งที่รวมเอาศิลปะและเทคนิคการเคลือบหรือสร้างลายด้วยเทียนหรือขี้ผึ้งและการย้อมสีเข้าด้วยกัน

 ธวัชชัย ทุมทอง (2545) ได้ให้ความหมายของผ้าบาติกว่า เป็นคำที่ใช้เรียกผ้าที่ย้อมสีชนิดหนึ่งที่เกิดจากการนำผ้าขาวมากันสีโดยใช้เทียน ขี้ผึ้งหรือสารกันสีปิดส่วนที่ไม่ต้องการให้ติดสีแล้วใช้วิธีการแต้ม ระบายหรือย้อมในส่วนที่ต้องการให้ติดสีซึ่งทำให้เกิดลวดลายที่ประณีตสวยงาม บาติกจึงเป็นคำที่ใช้ถึงวิถีเจาะจงของการออกแบบที่มีสีสันของผ้า โดยวิธีการนี้มีความเกี่ยวข้องและครอบคลุมถึงการออกแบบด้วยการใช้สารที่ปกติเป็นของเหลว (Liquid Wax) อันเป็นสารที่ได้จากขี้ผึ้งหรือสารชนิดอื่น ๆ ที่มีลักษณะทางกายภาพคล้ายขี้ผึ้งมาใช้ในการรักษาสีดั้งเดิมของผ้าไว้ในขณะที่ทำการระบายสี ทั้งนี้ผ้าที่ถูกกระทำอาจมีสีเดียวหรือหลายสีก็ได้ ขึ้นอยู่กับจำนวนไขหรือสารกั้นสีและโอกาสเมื่อทำปฏิกิริยากับสารสีหรือสีย้อม สำหรับคนในท้องถิ่นภาคใต้เรียกผ้าบาติกนี้ว่า ผ้าปาเต๊ะ หรือ ผ้าบาเต๊ะ ดังนั้น ผ้าบาติกหรือผ้าปาเต๊ะ เป็นคำที่ใช้เรียกผ้าชนิดหนึ่งที่มีวิธีทำโดยใช้เทียนปิดส่วนที่ไม่ต้องการให้ติดสี และใช้วิธีการแต้ม ระบาย หรือย้อมในส่วนที่ต้องการให้ติดสี ผ้าบาติกบางชิ้นอาจจะผ่านขั้นตอนการปิดเทียน แต้มสี ระบายสี และย้อมสีเป็นสิบ ๆ ครั้ง ส่วนผ้าบาติกอย่างง่ายอาจทำโดยการเขียนเทียนหรือพิมพ์เทียน แล้วนำไปย้อมสีที่ต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2530) ที่ให้คำนิยาม “ผ้าบาติก” (BATIK) หมายถึง ผ้าย้อมสีชนิดหนึ่ง โดยการนำเอาเทคนิคสองอย่างมารวมกัน โดยการกันสีด้วยเทียนและการย้อมสีสามารถทำได้โดยการนำเทียนไปหลอมเหลว แล้วใช้จันทร์ติ้ง แปรง พู่กัน จุ่มน้ำเทียน เขียนลงบนผ้าในส่วนที่ไม่ต้องการให้สีติด แล้วนำผ้าไปย้อม สีย้อมจะติดผ้าเฉพาะส่วนที่เป็นที่ว่างและตามรอยแตกของเทียน ส่วนที่ลงเทียนไว้เทียนจะเป็นตัวกันมิให้สีย้อมติดผ้าในบริเวณนั้น จากนั้นนำผ้าไปต้มเพื่อลอกเทียนออก จะได้ผ้าย้อมสีที่มีลวดลายลักษณะแปลกตาไปกว่าผ้าย้อมสีหรือผ้าพิมพ์ทั่ว ๆ ไป ซึ่งเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของผ้าบาติกไม่ซ้ำแบบใคร

 นันทา โรจนอุดมศาสตร์ (2536) ได้ให้ความหมายของบาติก (Batik) หรือปาเต๊ะ เดิมเป็นคำในภาษาชวาใช้เรียกผ้าที่มีลายเป็นจุดคำว่า “ติก” มีความหมายว่า เล็กน้อยหรือจุดเล็ก ๆ มีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า ตริติก หรือ ตาริติก ซึ่งลักษณะของผ้าบาติกก็คือ การย้อมสี หรือระบายสีผ้าขาวให้มีสีสันสวยงามโดยมีคุณสมบัติของเทียน ทำให้เกิดลวดลายตามแต่จะออกแบบ ถ้าเป็นบาติกย้อมการแตกหักของเทียนเป็นส่วนสำคัญ ทำให้เกิดความสวยงามลวดลายของการแตกหักเป็นสีเส้นสีเล็กใหญ่ สั้นยาว ต่อเนื่อง อย่างไม่มีวันซ้ำกัน แทรกไปตามรอยหักของเทียน

 ศุภฤกษ์ ทองประยูร (2542) ได้ให้ความหมายในส่วนความหมายกว้าง ๆ นั้น หมายถึง การวาดเขียน (Drawing) การวาดระบายสี (Painting) หรือการเขียน (Writing) ดังนั้น คำว่า บาติก จึงมีความหมายว่า ผ้าที่มีลวดลายการขีดเขียนด้วยรอยหยดของสารกันสีเป็นดวงหรือเป็นจุดขนาดต่าง ๆ หรือการวาด การเขียน การระบายสีบนผืนผ้า หรือใช้เรียกผ้าย้อมสีชนิดหนึ่งที่รวมเอาศิลปะและเทคนิคการเคลือบหรือสร้างลายด้วยเทียนหรือขี้ผึ้งและการย้อมสีเข้าด้วยกัน

 วารุณี แก้วกล้า (2555) ได้ให้ความหมายของผ้าบาติก หมายถึง ผ้าที่มีลวดลายเป็นจุด ๆ ด่าง ๆ ซึ่งบางพื้นที่จะเรียกผ้าบาติกสำหรับนำมานุ่งว่า "ผ้าปาเต๊ะ" ลักษณะพิเศษของผ้าบาติกคือความไม่เหมือนใคร ไม่ซ้ำกัน และเป็นหนึ่งเดียว เพราะผ้าที่ทำเขียนเทียนเหมือนกัน ใช้สีเดียวกัน ระบายสีเหมือนกัน ถ้าพิจารณาอย่างละเอียดแล้ว ผ้าบาติกเหล่านั้นจะไม่เหมือนกัน ในเรื่องน้ำหนักของสีที่ระบายจะไม่เท่ากัน

 Sunarya, (2559) ได้ให้ความหมายของผ้าบาติก (Batik) หรือผ้าบาเต๊ะ (Batek) หรือปาเต๊ะเป็นคำที่ใช้เรียกผ้าชนิดหนึ่งที่มาจากภาษาชวาซึ่ง หมายถึงงานศิลปะบนผ้าที่มีลวดลายเป็นจุดด่าง ๆ ผ้าบาติกมีวิธีการทำให้เกิดลวดลายโดยการใช้จันติ้ง (Canting หรือ Tjanting) จุ่มน้ำเทียน เขียนลวดลายอันละเอียดประณีตลงบนผืนผ้า ผ้าบาติกบางชิ้นอาจจะผ่านขั้นตอนการปิดเทียน แต้มสี ระบายสี และย้อมสีทับนับสิบครั้ง ส่วนผ้าบาติกอย่างง่ายอาจทำโดยการเขียนเทียนหรือพิมพ์เทียนแล้วจึงนำไปย้อมสีที่ต้องการ

 ดังนั้น คำว่า บาติก นั้นหมายถึง เป็นผ้าชนิดหนึ่งที่ใช้เทคนิคการวาดเขียนสีให้เกิดลวดลายบนผืนผ้าขาวโดยใช้วิธีการกั้นสีที่มีคุณลักษณะคล้ายขี้ผึ้ง (Liquid Wax) อาทิ เทียน ขี้ผึ้ง ยางพารา แป้งเปียก แล้วใช้วิธี การแต้ม ระบาย หรือย้อมให้ติดสี

 **2.2.2 ลักษณะรูปแบบลวดลายผ้าบาติก**

 ลักษณะของลวดลายที่ปรากฏส่วนใหญ่ แบ่งออกตามกรรมวิธีในการผลิตยุคแรกของอินโดนีเซีย จะเป็นลวดลายที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะอินเดีย ซึ่งเข้ามาตั้งแต่ ค.ศ.150 โดยเฉพาะศาสนาพราหมณ์ฮินดูและเป็นลวดลายที่ทำมาจากเทพนิยายปรัมปราตลอดจนความเชื่อพื้นเมือง เช่น ลายครุฑ พญานาค สิงห์ เป็นต้น สำหรับญี่ปุ่นที่ได้รับอิทธิพลจากราชวงค์ซุยและถัง ผ้าบาติกไหมของญี่ปุ่นมักจะเขียนเป็นรูปต้นไม้และสัตว์ นักดนตรีเป่าขลุ่ย ฉากล่าสัตว์ และภาพภูเขา ลักษณะรูปแบบลวดลายผ้าบาติก เป็นส่วนสำคัญของการออกแบบรูปแบบลวดลายศิลปะ ผ้าบาติกที่ได้รับอิทธิพลทั้งศิลปะอินเดีย ศิลปะจีน ศิลปะมุสลิม และความเชื่อพื้นเมืองจากแหล่ง ผลิตและผู้บริโภค โดยเฉพาะลวดลายผ้าบาติกลายเขียน ผู้ออกแบบสามารถออกแบบให้มีรายละเอียดสลับซับซ้อนอย่างไรก็ได้ ซึ่งโดยทั่วไปที่พบเห็นส่วนใหญ่ลักษณะรูปแบบลวดลายผ้าบาติก มีลักษณะใหญ่ๆ 4 ชนิด คือ (นันทา โรจนอุดมศาสตร์, 2536)

 1. ลายเรขาคณิต เป็นลักษณะลวดลายที่นำลักษณะของเส้น คือ เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นคด ตลอดจนรูปทรงเรขาคณิต มาจัดองค์ประกอบให้ซ้ำกัน (Repetition) หรือเคลื่อนไหวอย่างมีจังหวะ (Rhythmic) การลื่นไหลของเส้น ตลอดจนการจัดเส้นให้มีความต่อเนื่องกัน การจัดรูปทรงให้บังกัน ซ้อนกัน คาบเกี่ยวกัน ซึ่งเหมาะกับผ้าบาติกสำหรับบุรษมากกว่าสตรี หรืองานจิตกรรมเทคนิคบาติกเพื่อประดับฝาผนัง

 2. ลวดลายที่ดัดแปลงจากธรรมชาติ โดยเฉพาะที่ดัดแปลงมาจากส่วนต่าง ๆ ของพรรณพฤกษา เช่น ดอก ใบ กิ่ง ก้าน ลวดลายชนิดนี้ มักจัดองค์ประกอบให้ดูนุ่มนวลอ่อนหวาน ลักษณะของลายมีการลื่นไหลและต่อเนื่องกันเป็นจังหวะ บางครั้งอาจนำเอาเส้นตรง เส้นโค้ง มาจัด องค์ประกอบให้ดูเป็นใบ ช่อ พวง เถา ซึ่งเป็นลักษณะที่เลียนแบบมาจากธรรมชาติหรือดัดแปลงมาจากธรรมชาติ ทั้งในเรื่องของรูปทรงและสีสัน ลวดลายชนิดนี้นิยมใช้กับผ้าปูโต๊ะ ผ้าคลุมผม ผ้าคลุมตู้เย็น ผ้าคลุมโทรทัศน์ ผ้าม่าน ตลอดจนผ้าตัดเสื้อสตรี

 3. ลายไทยและลายเครือเถา เป็นลักษณะลวดลายตามลักษณะของศิลปะประจำชาติ เช่น ลายกนก ลายเครือเถา ลายดอกพุดตาน ลายประเภทนี้นิยมเขียนบนผ้าไหมและไหมจีน เป็นผ้าตัดเสื้อและภาพบาติกประดับผนัง

 4. ลายประเภทภาพสัตว์ โดยทั่วไปนิยมภาพนกมากกว่าภาพอื่น ๆ เนื่องจากภาพนกมีรูปร่างสวยงามและมีสีสันดึงดูดความสนใจมากกว่าภาพสัตว์ชนิดอื่น โดยเฉพาะบาติกจากอินโดนีเซีย ยกย่องว่า บาติกลายนอกเป็นบาติกชั้นสูง ภาคใต้ของไทยนั้นนิยมภาพลายนกยูงมากกว่าภาพสัตว์ชนิดอื่น นอกจากนี้ การทำบาติกสมัยใหม่โดยเฉพาะเมืองชายทะเล ยังมีการออกแบบเป็นลวดลายของใต้ท้องทะเลอีกด้วย

 จากคำนิยามเบื้องต้นสรุปได้ว่า ผ้าบาติกในแต่ละท้องถิ่นจะมีลักษณะลวดลายที่โดดเด่นแตกต่างกันที่สามารถบ่งบอกถึงที่มา วิถีชีวิตความเป็นอยู่ ธรรมชาติ และวัฒนธรรมท้องถิ่นไปจนถึงเอกลักษณ์ของแหล่งผลิต หรือกระทั่งความรู้สึกนึกคิดของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ (Kaewareelap & Kritsanapan, 2561)

 **2.3 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสื่อมัลติมีเดีย**

 **2.3.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย**

 Jeffcoate (2538) ได้กล่าวถึง ความหมายของมัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิดโดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วยข้อความฐานข้อมูลตัวเลขกราฟิกภาพเสียงและวีดีทัศน์

 กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์ (2542) ได้กล่าวถึงความหมายของมัลติมีเดียไว้ว่า หมายถึง การนำสื่อชนิดต่างๆ มาใช้ร่วมกัน การใช้คอมพิวเตอร์สร้างและบันทึกภาพ เสียง ตัวอักษร สถานการณ์จำลอง การสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์และการเรียกใช้ข้อมูลด้วยระบบดิจิตอลจากแหล่งต่าง ๆ ทั้งในและนอกเครือข่าย

 มนต์ชัย เทียนทอง (2545) ได้กล่าวถึง ความหมายของมัลติมีเดียไว้ว่าคือ การรวบรวมเทคโนโลยี หลายอย่างเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในการออกแบบและใช้งาน มัลติมีเดียเกี่ยวข้องกับสื่อและวิธีการจำนวน 5 ส่วนดังนี้ ข้อความ (Text) เสียง (Sound) ภาพ (Picture) ภาพวีดีทัศน์ (Video) การปฏิสัมพันธ์  (Interaction)

 ครรชิต มาลัยวงศ์ (2549) ได้กล่าวถึง ความหมายของมัลติมีเดียไว้ว่าเป็นเทคโนโลยีที่ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถแสดงข้อความเสียง และภาพ ซึ่งอาจจะเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวได้พร้อม ๆ กัน โดยผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับข้อความ ภาพ และเสียงที่เห็นและได้ยิน

 จากการศึกษาความหมายของมัลติมีเดีย ผู้วิจัยสรุปได้ว่าเป็นการรวบรวมองค์ประกอบต่าง ๆ เช่นภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวข้อความ วีดีทัศน์ เสียงมารวมกัน ไว้เพื่อประกอบเป็นสื่อที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ทำให้เกิดความน่าสนใจในตัวสื่อ

 **2.1.2 องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย**

 ณัฐกร สงคราม (2553) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของมัลติมีเดียไว้ว่าจะต้องประกอบด้วยสื่อการรับรู้ในรูปแบบต่าง ๆ โดยมีรายละเอียดดังนี้

 ตัวอักษร (Text) ตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดียโปรแกรมประยุกต์ โดยมากมีตัวอักษรให้ผู้เขียนเลือกได้หลายๆ แบบ และสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนั้นยังสามารถกำหนดขนาดของตัวอักษรได้ตามต้องการการโต้ตอบกับผู้ใช้ก็ยังนิยมใช้ตัวอักษร รวมถึงการใช้ตัวอักษรในการเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น การคลิกไปที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงไปนำเสนอ เสียง ภาพกราฟิกหรือเล่นวีดีทัศน์ เป็นต้น

 ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย หรือ ภาพวาดเป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะดูโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็นองค์ประกอบเสมอ ดังนั้น ภาพนิ่งจึงมีบทบาทมากในการออกแบบมัลติมีเดียที่มีตัวอักษรและภาพนิ่งเป็น GUI (Graphical User Interface) ภาพนิ่งสามารถผลิตได้หลายวิธี อย่างเช่น การวาด (Drawing) การสแกนภาพ (Scanning) เป็นต้น

 เสียง (Sound) เสียงในมัลติมีเดียจะจัดเก็บอยู่ในรูปของข้อมูลดิจิตอล และสามารถเล่นซ้ำ(Replay) ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียก็เพื่อนำเสนอข้อมูลหรือสร้างสภาพแวดล้อมให้น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น เสียงน้ำไหล เสียงหัวใจเต้น เป็นต้น เสียงสามารถใช้เสริมตัวอักษรหรือนำเสนอวัสดุที่ปรากฏบนจอภาพได้เป็นอย่างดี เสียงที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิตอลจากไมโครโฟน แผ่นสียง (CD-ROM Audio Disc) เทป เสียงและวิทยุ เป็นต้น

 ภาพเคลื่อนไหว (Animation) หมายถึง การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิกภาพเคลื่อนไหว จึงมีขอบข่ายตั้งแต่การสร้างภาพด้วยกราฟิกอย่างง่ายพร้อมทั้งการเคลื่อนไหวกราฟิกนั้นจนถึงกราฟิกมีรายละเอียดแสดงการเคลื่อนไหวโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในวงการธุรกิจก็มี Autodesk Animator ซึ่งมีคุณสมบัติดีทั้งในด้านของการออกแบบกราฟิกละเอียดสาหรับใช้ในมัลติมีเดียตามต้องการ

 ปฏิสัมพันธ์ (Interactive) การที่ผู้ใช้สามารถโต้ตอบสื่อสารกับโปรแกรมมัลติมีเดียได้ไม่ว่าจะเป็นการเลือกดูข้อมูลที่สนใจ หรือการสั่งงานให้โปรแกรมแสดงผลในรูปแบบที่ต้องการ โดยผู้ใช้สื่อสารผ่านอุปกรณ์พื้นฐาน เช่น การคลิกเมาส์ การกดแป้นพิมพ์ หรืออุปกรณ์ขั้นสูง เช่น การสัมผัสหน้าจอ หรือเสียงผ่านลำโพง เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบข้อนี้นับเป็นคุณลักษณะสำคัญที่มีอยู่เฉพาะในมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

 วีดีทัศน์ (Video) การใช้มัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับการนำเอาภาพยนตร์วีดีทัศน์ซึ่งอยู่ในรูปของดิจิตอลรวมเข้าไปกับโปรแกรมประยุกต์ที่เขียนขึ้น โดยทั่วไปของวีดีทัศน์จะนำเสนอด้วยเวลาจริงที่จำนวน30 ภาพต่อวินาที ในลักษณะนี้จะเรียกว่า วีดีทัศน์ดิจิตอล (Digital Video) คุณภาพของวีดีทัศน์ดิจิตอลจะทัดเทียมกับคุณภาพที่เห็นจากจอโทรทัศน์ ดังนั้นทั้งวีดีทัศน์ดิจิตอลและเสียงจึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้าไปสู่การนำเสนอได้ทันทีด้วยจอคอมพิวเตอร์ในขณะที่เสียงสามารถเล่นออกไปยังลำโพงภายนอกได้โดยผ่านการ์ดเสียง (Sound Card)

            โดยที่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบ  ดังนี้



 **2.3.3 รูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย**

 มัลติมีเดียสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้ (ณัฐกร สงคราม, 2554: 3-4 )

 ประเภทที่ 1 มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ มัลติมีเดียรูปแบบนี้มุ่งสร้างความตื่นตาตื่นใจ น่าสนใจ และถ่ายทอดประสาทสัมผัสที่หลากหลายผ่านตัวอักษร ภาพและเสียง ซึ่งในปัจจุบันพัฒนาถึงขั้น ให้ผู้ชมสามารถสัมผัสได้ถึงความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ความร้อน ความเย็น การสั่นสะเทือน หรือการสัมผัสผ่านจมูกด้วยการให้กลิ่น เน้นการนำไปใช้งานเพื่อเสนอข้อมูลข่าวสารที่ผู้ผลิตวางแผนการนำเสนอเป็นขั้นตอนไว้เรียบร้อยแล้ว เช่น มัลติมีเดียแนะนำองค์กรการแสดงแสงสีเสียงโฆษณาเปิดตัวสินค้า หรือในลักษณะประกอบการบรรยาย ส่วนใหญ่มักใช้ได้ทั้งการนำเสนอเป็นรายบุคคลและการเสนอต่อกลุ่มใหญ่ ผู้ใช้จะทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ชมสื่อ โดยที่ผู้ใช้และสื่อแทบจะไม่มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันอาจจะมีบ้างในลักษณะการกดปุ่มให้เล่นหรือให้หยุด แต่ก็ไม่ถือว่าเป็นการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ ซึ่งหากมองในรูปแบบของการสื่อสารแล้วมัลติมีเดียลักษณะนี้จัดเป็นการสื่อสารแบบทางเดียว (One way Communication)

 ประเภทที่ 2 มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive  Multimedia) เป็นรูปแบบที่เน้นให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบสื่อสารกับสื่อได้โดยตรงผ่านโปรแกรมมัลติมีเดียที่มีลักษณะของสื่อหลายมิติที่เนื้อหาภายในสามารถเชื่อมโยงถึงกัน มัลติมีเดียรูปแบบนั้นอกจากผู้ใช้จะสามารถดูข้อมูลได้หลากหลายลักษณะเช่นเดียวกับรูปแบบมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอแล้ว ผู้ใช้ยังสามารถสื่อสารโต้ตอบกับบทเรียนผ่านการคลิกเมาส์ แป้นพิมพ์ หรืออุปกรณ์อื่น ๆ เพื่อสื่อสารกับคอมพิวเตอร์ว่าผู้ใช้ต้องการอะไร เช่น หากต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมก็คลิกที่หัวข้อที่สนใจหรือสัญลักษณ์รูปที่เป็นปุ่มการเชื่อมโยงโปรแกรมจะแสดงภาพ เสียง คำบรรยายเพื่อให้ศึกษารายละเอียดได้ หรือหากต้องการวัดความเข้าใจของตนเองกับสิ่งที่ได้เรียนมาก็สามารถทาการทดสอบผ่านแบบฝึกหัด เกม ข้อสอบ และให้โปรแกรมคำนวณผลการทดสอบหรือให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมได้ มัลติมีเดียรูปแบบนี้จึงจัดเป็นการสื่อสารแบบสองทาง (Two way Communication)

 ปัจจุบันมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ได้พัฒนาไปถึงลักษณะของความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) ที่เสริมอุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานมองเห็นเสมือนหลุดเข้าไปอยู่ในสภาพแวดล้อมนั้นจริง ๆ เช่น การจำลองการขับเครื่องบิน เครื่องจำลองการฝึกผ่าตัด เป็นต้น นอกจากนี้มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ยังเพิ่มความสามารถในการติดต่อสื่อสารที่นอกเหนือจากการโต้ตอบกับโปรแกรมแล้ว ผู้ใช้ยังสามารถโต้ตอบสื่อสารกับผู้ใช้คนอื่น ๆ ที่ใช้โปรแกรมเดียวกันผ่านเทคโนโลยีระบบเครือข่ายขนาดเล็ก (LAN) หรือแม้กระทั่งเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมโยงโลกเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้การใช้งานมัลติมีเดียในปัจจุบันมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

 **2.3.4 หลักการออกแบบการเรียนการสอน**

 การออกแบบการเรียนการสอนเป็นหัวใจหลักของการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนทุกประเภท บทเรียนมัลติมีเดียที่มีประสิทธิภาพต้องมีผู้ออกแบบการเรียนการสอนเข้ามาทำหน้าที่ในการนำเนื้อหาที่ได้เตรียมไว้แล้วอย่างดีมาออกแบบวิธีการนำเสนอ รวมทั้งกิจกรรมที่จะเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้เนื้อหาเหล่านั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถดึงคุณลักษณะของมัลติมีเดียมาใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างเต็มที่

              ADDIE MODEL คือ การออกแบบระบบการเรียนการสอน กล่าวคือ กระบวนการพัฒนาโปรแกรมการสอนจากจุดเริ่มต้น จนถึงจุดสิ้นสุดมีแบบจำลองจำนวนมากมายที่นักออกแบบการสอนใช้และสำหรับตามความประสงค์ทางการสอนต่าง ๆ กระบวนการออกแบบการเรียนการสอนแบบ ADDIE สามารถสรุปเป็นขั้นตอนทั่วไปได้เป็น 5 ขั้น ประกอบไปด้วย (Seels and Glasgow, 1998:12)



1.  การวิเคราะห์  (Analysis)

 ขั้นตอนการวิเคราะห์เป็นรากฐานสำหรับขั้นตอนการออกแบบการสอนขั้นตอนอื่น ๆในระหว่างขั้นตอนนี้คุณจะต้องระบุปัญหา, ระบุแหล่งของปัญหา และวินิจฉัยคำตอบที่ทำได้ ขั้นตอนนี้อาจประกอบด้วยเทคนิคการวินิจฉัยเฉพาะ เช่น การวิเคราะห์ความต้องการ ความจำเป็นการวิเคราะห์งาน การวิเคราะห์ภารกิจ ผลลัพธ์ของขั้นตอนนี้มักประกอบด้วย เป้าหมายและรายการภารกิจที่จะสอน ผลลัพธ์เหล่านี้จะถูกนำเข้าไปยังขั้นตอนการออกแบบต่อไป

2.  การออกแบบ (Design)

 ขั้นตอนการออกแบบเกี่ยวข้องกับการใช้ผลลัพธ์จากขั้นตอนการวิเคราะห์ เพื่อวางแผนกลยุทธ์สำหรับพัฒนาการสอนในระหว่างขั้นตอนนี้คุณจะต้องกำหนดโครงร่างวิธีการให้บรรลุถึงเป้าหมายการสอน ซึ่งได้รับการวินิจฉัยในระหว่างขั้นตอนการวิเคราะห์และขยายผลสารัตถะการสอน ประกอบด้วยรายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้

            2.1. การออกแบบ Courseware (การออกแบบบทเรียน) ซึ่งจะประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ได้แก่วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา แบบทดสอบก่อนบทเรียน (Pre-test) สื่อ กิจกรรม วิธีการนำเสนอและแบบทดสอบหลังบทเรียน (Post-test)

           2.2 การออกแบบผังงาน (Flowchart) และการออกแบบบทดาเนินเรื่อง (Storyboard)

            2.3 การออกแบบหน้าจอภาพ (Screen Design) การออกแบบหน้าจอภาพ หมายถึง การจัดพื้นที่ของจอภาพเพื่อใช้ในการนำเสนอเนื้อหา ภาพ และส่วนประกอบอื่น ๆ สิ่งที่ต้องพิจารณา มีดังนี้

 2.3.1 การกำหนดความละเอียดภาพ (Resolution)

 2.3.2 การจัดพื้นที่แต่ละหน้าจอภาพในการนำเสนอ

 2.3.3 การเลือกรูปแบบและขนาดของตัวอักษรทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

 2.3.4 การกำหนดสีได้แก่สีของตัวอักษร (Font Color) สีของฉากหลัง (Background) สีของส่วนอื่น ๆ

 2.3.5 การกำหนดส่วนอื่น ๆ ที่เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้บทเรียน

3. การพัฒนา (Development)

 ขั้นตอนการพัฒนาสร้างขึ้นบนขั้นตอนการวิเคราะห์และการออกแบบ จุดมุ่งหมายของขั้นตอนนี้คือ สร้างแผนการสอนและสื่อของบทเรียน ในระหว่างขั้นตอนนี้คุณจะต้องพัฒนาการสอน และสื่อทั้งหมดที่ใช้ในการสอน และเอกสารสนับสนุนต่าง ๆ  สิ่งเหล่านี้อาจจะประกอบด้วยฮาร์ดแวร์ เช่น เครื่องมือสถานการณ์จำลอง และซอฟต์แวร์ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ประกอบด้วย รายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้

 3.1 การเตรียมการ เกี่ยวกับองค์ประกอบดังนี้ ข้อความ ภาพ เสียง โปรแกรมจัดการบทเรียน

 3.2 การสร้างบทเรียน หลังจากได้เตรียมข้อความ ภาพ เสียง และส่วนอื่นเรียบร้อยแล้วขั้นต่อไปเป็นการสร้างบทเรียน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์จัดการ เพื่อเปลี่ยน Story board ให้กลายเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

 3.3 การสร้างเอกสารประกอบการเรียน หลังจากสร้างบทเรียนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ในขั้นต่อไปจะเป็นการตรวจสอบและทดสอบความสมบูรณ์ขั้นต้นของบทเรียน

4. การนำไปใช้ (Implementation)

 เป็นขั้นตอนการดำเนินการให้เป็นผล จุดมุ่งหมายของขั้นตอนนี้คือการนำส่งการสอนอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ขั้นตอนนี้จะต้องให้การส่งเสริมความเข้าใจของผู้เรียนในสารปัจจัยต่าง ๆ สนับสนุนการเรียนรอบรู้ของผู้เรียนในวัตถุประสงค์ต่าง ๆ  และเป็นหลักประกันในการถ่ายโอนความรู้ของผู้เรียนจากสภาพแวดล้อมการเรียนไปยังการงานได้ เป็นการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ไปใช้โดยใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของบทเรียนในขั้นต้น หลังจากนั้น จึงทำการปรับปรุงแก้ไขก่อนที่จะนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริง เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียน และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและประสิทธิภาพ

5. การประเมินผล (Evaluation)

 เป็นขั้นตอนสุดท้าย เพื่อประเมินผลบทเรียนและนาผลที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไข  เพื่อให้ได้ บทเรียนที่มีคุณภาพ โดยการให้ผู้เรียนทาแบบทดสอบ และแปลผลคะแนนที่ได้ สรุปเป็น ประสิทธิภาพของบทเรียนต่อไป

             ขั้นตอนดังกล่าวอาจจะดูเป็นหลักการที่กว้าง แต่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ทั้งบทเรียน สำหรับการเรียนการสอนแบบปกติและบทเรียนมัลติมีเดีย เทคนิคอย่างหนึ่งในการออกแบบบทเรียนมัลติมีเดียที่ใช้เป็นหลักพิจารณาทั่วไปคือการทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกใกล้เคียงกับการเรียนรู้โดยผู้สอนในชั้นเรียน โดยปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องดับสมรรถนะของคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

 **2.4 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ**

 **2.4.1 ความหมายของความพึงพอใจ**

 กู๊ด (Good, 1973) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพ คุณภาพ หรือระดับความพึงพอใจ ซึ่งเป็นผลมาจาก ความสนใจต่าง ๆ และทัศนคติที่บุคคลนั้นมีต่อสิ่งนั้น

 โอลิเวอร์ (Oliver, 1997) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจ คือการตอบสนองที่แสดงถึง ความรู้ปะสงค์ของลูกค้าเป็นวิจารณญาณของลูกค้าที่มีต่อสินค้าและบริการ ความพึงพอใจมีมุมมองที่ แตกต่างกันแล้วแต่มุมมองของแต่ละคน

 โวลแมน (Wolman, 1973) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่มีความสุขเมื่อได้ รับผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย ความต้องการหรือแรงจูงใจ

 เคลิร์ก (Quirk, 1987)ความพึงพอใจหมายถึงความรู้ที่มีความสุขหรือความพอใจเมื่อได้รับ ความสำเร็จ หรือได้รับสิ่งที่ต้องการ ฮอร์นบี้ (Hornby, 2000)ความพึงพอใจหมายถึงความรู้สึกที่ดีเมื่อประสบความสำเร็จ หรือไต้รับสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นเป็นความรู้สึกที่พอใจ

 วิรุฬ พรรณเทวี (2542, หน้า 111) ได้ให้ความหมายความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึก ภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่เหมือนกันขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะคาดหวังกับสิ่งหนึ่งอย่างไร ถ้าคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดีจะมีความพึงพอใจมาก แต่ในทาง ตรงกันข้ามอาจผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป้นอย่างยิ่งเมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตนตั้งใจไว้ว่ามีมากหรือน้อย

 สุริยะ วิริยะสวัสดิ์ (2530, หน้า 42 อ้างถึงใน ปราการ กองแก้ว, 2546, หน้า 17) ได้ให้ ความหมายความพึงพอใจหลังการให้บริการของหน่วยงานของรัฐของเขาว่า ระดับผลที่ได้จาก การพบปะ สอดคล้องกับปัญหาที่มีอยู่หรือไม่ ส่งผลดีและสร้างความภูมิใจเพียงใด และสร้าง ความภูมิใจเพียงใด

 สาโรช ไสยสมบัติ (2534, หน้า 18 อ้างถึงใน ปราการ กองแก้ว,2546, หน้า 17) ความพึงพอใจเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ช่วยทำให้งานประสบผลสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าเป็นงานที่เกี่ยวกับการให้บริการ นอกจากผู้บริหารจะดำเนินการให้ผู้ทำงานเกิดความพึงพอใจ ในการทำงานแล้ว ยังจำเป็นต้องดำเนินการที่จะทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความพึงพอใจด้วยเพราะ ความเจริญก้าวหน้าของการบริการเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่เป็นตัวบ่งชี้ถึงจำนวนผู้มาใช้ บริการ ดังนั้นผู้บริหารที่ชาญฉลาดจึงควรอย่างยิ่งที่จะศึกษาให้ลึกซึ้งถึงปัจจัยและองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะทำให้เกิดความพึงพอใจ ทั้งผู้ปฏิบัติงานและผู้มาใช้บริการ

 ราณี เชาวนปรีชาศ์ (2538, หน้า18 อ้างถึงใน วฤทธิ์ สารฤทธิคาม, 2548, หน้า 31) กล่าวว่าความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือปัจจัย ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องความรู้สึกพึงพอใจจะเกิดเมื่อความต้องการของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือปัจจัย ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องความรู้สึกพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการของบุคคลได้รับการตอบสนองหรือ บรรลุตามจุดมุ่งหมายในระดับหนึ่ง ความรู้สึกดังกล่าวจะลดลงหรือไม่เกิดขึ้น หากความต้องการหรือ จุดมุ่งหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง ความพึงพอใจต่อการใช้บริการจึงเป็นความรู้สึกของผู้ที่มารับ บริการมีต่อสถานบริการตามประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้าไปติดต่อขอรับบริการในสถานบริการ นั้น ๆ

 อรรถพร คำคม (2546, หน้า 29) ได้สรุปว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ทัศนคติหรือระดับ ความพึงพอใจของบุคคลต่อกิจการรมต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกิจกรรมนั้น ๆ โดยเกิดจากพื้นฐานของการรับรู้ค่านิยมและประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลจะได้รับ ระดับของ ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อกิจกรรมนั้น ๆ สามารถตอบสนองความต้องการแก่บุคคลนั้นได้

 วฤทธิ์ สารฤทธิคาม (2548, หน้า 32 อ้างถึงใน รัตนศักดิ์ ยี่สารพัฒน์, 2551, หน้า 6) ได้ให้ความหมายความพึงพอใจว่า เป็นปฏิกิริยาด้านความรู้สึกต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นที่แสดงผล 8 ออกมาในลักษณะของผลลัพธ์สุดท้ายของกระบวนการประเมิน โดยแบ่งออกถึงทิศทางของผล การประเมินว่าเป็นไปในลักษณะทิศทางบวกหรือทิศทางลบหรือไม่มีปฏิกิริยา

 ดังนั้นสรุปได้ว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือความรู้สึกในทางบวกและความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกเป็นความรู้สึกที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วจะทำให้เกิดความสุข

ความสุขนี้เป็นความรู้สึกที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่นๆ กล่าวคือเป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับ ความสุขเป็นความรู้สึกที่สลับซับซ้อนและความสุขนี้จะมีผลต่อบุคคลมากกว่าความรู้สึกทางบวกอื่น ๆ ของบุคคลจะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการได้รับการตอบสนองในระดับหนึ่งเมื่อเกิดความต้องการบุคคลจะตั้งเป้าหมายเพื่อให้บรรลุความต้องการความพึงพอใจของบุคคลจะแตกต่างกันตามสภาพแวดล้อมทางกายภาพและลักษณะส่วนบุคคล

 **2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์**

 **2.5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ**

มนต์ชัย เทียนทอง (2539) ได้ทำการศึกษาวิจัย เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สำหรับฝึกอบรมครู–อาจารย์และนักเรียนอบรมในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้โปรแกรม Authorware Professional โดยตั้งสมมติฐานไว้ว่า บทเรียนจะต้องมีประสิทธิภาพอย่างน้อย  85/85 และภายหลังจากการศึกษาบทเรียนด้วยตนเองแล้ว ผู้ใช้จะต้องสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70 ผลการทดลอง พบว่า บทเรียนที่สร้างขึ้นมี ประสิทธิภาพ 88/85 แสดงว่าบทเรียนที่สร้างขึ้น สามารถนำไปใช้ฝึกอบรมการสร้างบทเรียน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อใช้ในการเรียนการสอนหรือการฝึกอบรมได้

 สถาพร ขุนเพชร (2543) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย วิชากลศาสตร์ของไหล เรื่องการไหลภายในท่อ ตามหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลพุทธศักราช 2542 กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างกลเกษตรสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลวิทยาเขตภาคใต้ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 จำนวน 22 คน ผลการวิจัย ปรากฏว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.47/81.91 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ มีค่าความแตกต่างคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลัง เรียนอย่างมีนัย สำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

 กัลยา และนงลักษณ์ (2547) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอนระบบมัลติมีเดีย สาขาช่างยนต์ เรื่องงานบริการระบบควบคุมด้วยอิเล็กทรอนิกส์ โดยนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพแผนกช่างยนต์ ชั้นปีที่ 2 โรงเรียนลาปางพาณิชยการและเทคโนโลยีจำนวน 20  คน จากการให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยตนเอง ทำแบบฝึกหัด และแบบทดสอบแล้ว จึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ และสรุปผลพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้นมีค่าประสิทธิภาพ91.06/87.79  ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้แสดงว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้

 นวลนุช  สีทองดี (2541) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของนัก เรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในการเรียนวิชาภาษาไทย ระดับประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน เศรษฐเสถียร ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่อง ทางการได้ยินที่ได้รับการสอนจากบทเรียนช่วยสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

 **2.5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ**

 Clark (1995) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ โปรแกรมมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์เป็นเครื่องมือสังเกตการพัฒนา วิชาชีพของครู ผลการศึกษาพบว่า ครูที่ใช้โปรแกรมมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์เป็นเครื่องมือสังเกตการพัฒนาวิชาชีพครูมีความสามารถในการจดจำและสามารถที่จะพิสูจน์และอธิบายได้ม้ากกว่าครูที่ใช้ คู่มือมาตรฐานวิชาชีพทางการสอน

 Stewart (1995) ได้วิจัยเพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย กรณีศึกษาแบบที่ประเมินค่าแบบ  Formative และ Summative  ที่เกี่ยวกับศักยภาพที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการเสนอเนื้อหาที่มีลักษณะเหมือนจริงโดยได้ออกแบบให้การช่วยเหลือผู้เรียนให้ง่ายต่อการใช้งานที่สุดโดยในระหว่าง การนำไปใช้จะทำการควบคุมรูปแบบวิธีการที่กำหนดไว้ตามโมเดลของ JEMM (Journalism in Education Multimedia Model) ผลการวิจัยพบว่า การใช้รูปแบบโมเดลของ JEMM นั้น เป็นเครื่องมือ ในการนำเสนอเนื้อหา ความรู้ได้ดีมีประสิทธิภาพมากกว่า การเรียนในแบบดั้งเดิมที่ใช้กันอยู่

 Young (1997) ได้ทดสอบการใช้การสอนความเข้าใจโปรแกรมซีดีรอม ที่ใช้มัลติมีเดีย เพื่อการสอนวิชาคณิตศาสตร์เบื้องต้น สำหรับอาจารย์ เพื่อใช้ทดสอบนักเรียนก่อนการสอนสำหรับ เตรียมการสอน ผลการใช้ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร สามารถอธิบายให้เป็นที่เข้าใจ และช่วยในการจำ เพิ่มทักษะในวิชาคณิตศาสตร์ได้สื่อชนิดนี้เหมาะสำหรับเป็นอุปกรณ์ช่วยในการเรียนการสอนได้

   จากการศึกษางานวิจัยผู้วิจัย สรุปได้ว่า สื่อมัลติมีเดียมีส่วนช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น สื่อมัลติมีเดียยังได้รับความสนใจจากผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามความถนัด ตามความสามารถของตนเองและสื่อมัลติมีเดียสามารถปรับปรุงแก้ไขข้อมูลให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

**บทที่ 3**

**วิธีการดำเนินวิจัย**

 การวิจัยครั้งนี้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการดังนี้

 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

 2. ตัวแปร

 3. รูปแบบของการวิจัย

 4. เครื่องมือการวิจัย

 5. วิธีรวบรวมข้อมูล

 6. การวิเคราะห์ข้อมูล

**1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

 **ประชากร**

ประชากรสำหรับการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี่ที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 3 ห้อง รวมทั้งสิ้น 60 คน

 **กลุ่มตัวอย่าง**

ประชากรสำหรับการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี่ที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้อง รวมทั้งสิ้น 20 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

**2 ตัวแปร**

 ตัวแปรต้น คือ สื่อมัลติมีเดีย

 ตัวแปรตาม คือ - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

 - ความพึงพอใจของนักเรียน

**3 รูปแบบของการวิจัย**

 ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยประเมินและออก แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยผู้วิจัยวัดตามมาตรฐานและ ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**4 เครื่องมือการวิจัย**

 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาโดยใช้กล้องถ่ายภาพและอุปกรณ์อื่น ๆ ที่สามารถเป็นอุปกรณ์ในการใช้บันทึกเสียงและภาพได้ และการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพื่อที่จะนาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

**5 วิธีรวบรวมข้อมูล**

 สำหรับวิธีรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้รวบรวมโดยการสัมภาษณ์จากร้านผ้าบาติกในจังหวัด การบันทึกข้อมูลผู้วิจัยได้บันทึกข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ ซึ่งประกอบด้วยการบันทึกภาคสนาม บันทึกเสียง และภาพถ่าย

**6 การวิเคราะห์ข้อมูล**

 การประเมินผลการอ่านเพื่อความเข้าใจ จะเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการอ่านที่ดีและมี ประสิทธิภาพนั้นจ าเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการวัดและประเมินผลเพื่อจะได้ทราบว่าตนเองมี ความสามารถในการอ่านได้ในระดับใด เพื่อที่จะได้นำเอาผลจากการประเมินมาปรับปรุง และพัฒนา ตนเองต่อไป มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายและเสนอแนะวิธีการวัดและประเมินผลการ อ่านดังนี้

 มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2548: 221 - 227) กล่าวว่า เพื่อให้การเรียนการสอน อ่านเป็นไป อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมาย ครู ควรประเมินความสามารถในการอ่านของนักเรียนด้าน สำคัญด้านต่าง ๆ ทั้งก่อนอ่าน ระหว่างอ่าน และหลังอ่าน ซึ่งจะทำให้ครูทราบแนวทางในการปรับปรุง แก้ไขไม่ให้เกิดปัญหาทางการอ่านที่กว้างขึ้น วิธีการดำเนินการของครูในการประเมินความสามารถ ของนักเรียนที่สำคัญมีดังนี้ คือ

 1. การประเมินโดยใช้แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Informal Reading Inventory: IRI) (ก่อนอ่าน)

 2. การประเมินการใช้ความรู้และความรู้เดิม (ก่อนอ่านและระหว่างอ่าน)

 3. การประเมินเพื่อตรวจสอบความเข้าใจในการอ่าน (หลังอ่าน)

**ขั้นพัฒนานวัตกรรม**

1.การศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาในการเรียนการสอน

 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของระบบการเรียนการสอนมีความจำเป็นอย่างยิ่งเพราะเป็นการศึกษาข้อมูล เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนที่สำคัญต่อไปอย่างไม่ผิดพลาด

 1.1 การวิเคราะห์ผู้เรียน เป็นการวิเคราะห์ศักยภาพ ความสามารถ ความถนัดของนักเรียน

 1.2 วิเคราะห์ความจำเป็น เป็นการวิเคราะห์ว่ามีความจำเป็นยังไงในการพัฒนารูปแบบการสอนและศึกษากิจกรรมที่ทำมา เพื่อพัฒนาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. การศึกษาเนื้อหา หลักสูตร และเอกสารต่างๆ

 วิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหา และสร้างตารางจำแนกเนื้อหาและ พฤติกรรมตามหลักการสร้างตารางจำแนกเนื้อหาและพฤติกรรมเพื่อแยกแยะเนื้อหาวิชาและ จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้ทราบว่ามีเนื้อหาอะไรบ้าง มีจุดมุ่งหมายให้ผู้รับการอบรมเกิด พฤติกรรมอะไรและมีอย่างละเท่าไร ดูความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมกับเนื้อหาเพื่อให้มีความถูกต้อง และสมบูรณ์ของเนื้อหา

3.วิธีการที่จะใช้

 จัดทำสื่อมัลติมีเดียนำเสนออาจารย์ เพื่อตรวจสอบข้อบกพร่อง ตลอดจนรูปแบบของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้(Implementation) การประเมินผล(Evaluation) หลังจากผ่านการตรวจสอบแล้ว จึงนำสื่อมัลติมีเดีย มาปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมแล้ว นำไปให้อาจารย์ตรวจสอบความถูกต้อง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข เมื่อปรับปรุงแก้ไขแล้ว มาสร้างสื่อมัลติมีเดีย การสร้างเนื้อหาแต่ละตอนจะนำไปให้อาจารย์ตรวจสอบอย่าง สม่ำเสมอ เมื่อสร้างสื่อมัลติมีเดีย เรียบร้อยทุกเนื้อหาแล้ว นำสื่อมัลติมีเดีย ไปให้อาจารย์ตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง แล้วนำมา ปรับปรุงแก้ไขโดยกำหนดเกณฑ์ตัดสินผลการประเมินสื่อมัลติมีเดียไว้ 5 ระดับคือ

 คะแนน 1.00 -1.49 หมายถึง คุณภาพควรปรับปรุงอย่างยิ่ง

 คะแนน 1.5 - 2.49 หมายถึง คุณภาพควรปรับปรุง

 คะแนน 2.5 -3.49 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง

 คะแนน 3.5 -4.49 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับดี

 คะแนน 4.5 -5.00 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับดีมาก