

การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตร
และวัฒนธรรมของฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย
อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี*

DEVELOPMENT OF SMART TECHNOLOGY MEDIA TO PROMOTE
AGRICULTURAL AND CULTURAL TOURISM OF BAN THA KHOI
COMMUNITY LEARNING BASE SREPRACHAN DISTRICT
SUPHANBUREE PROVINCE

ปรีดา สามงามยา, สุพัตรา ศรีสุวรรณ

Preeda Samngamya, Supattra Srisuwan

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Kasetsart University

Corresponding Author E-mail: fagrpdpsy@ku.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะ ศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ศึกษาปัญหาและข้อเสนอแนะที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะของฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักท่องเที่ยวที่มาศึกษาเรียนรู้ในฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่ายจำนวน 150 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1. บอร์ดแสดงผลโปสเตอร์กลางแจ้งที่มีภาพแผนที่ชุมชนและแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรม 2. สื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะที่มีลิงค์เชื่อมโยงแสดงข้อมูลลัดมีเดีย เว็บไซต์ เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ คลิปวิดีโอ 3. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์ เพื่อหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1. สื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะโดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก (\bar{X} = 4.45, S.D. = 0.56) 2. นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก (\bar{X} = 4.49, S.D. = 0.60) 3. ปัญหาและข้อเสนอแนะ ได้แก่ สัญญาณอินเทอร์เน็ตบนมือถือมีความเร็วต่ำไม่เสถียรทำให้การดาวน์โหลดแอปพลิเคชันมาติดตั้งใช้งานทำได้ช้า ส่งผลทำให้การแสดงผลข้อมูลต่างๆ ล่าช้า ข้อเสนอแนะควรมีการตั้งเสาส่งสัญญาณโทรศัพท์มือถือในพื้นที่เพื่อเพิ่มความแรงของสัญญาณให้มากขึ้น

คำสำคัญ: สื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะ; การท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรม; ฐานเรียนรู้ชุมชน

* Received September 9, 2020; Revised November 21, 2020; Accepted December 23, 2020

Abstract

The objectives of this research article were to develop smart technology media, study the satisfaction of and study problems and suggestions of the use on smart technology media using the quantitative research. Data were collected from 150 samples who were tourists who came to study at the community learning base by simple random sampling. The research tools were: 1. Outdoor display poster board with images of communities, agricultural and cultural tourism. 2) Smart technology media that linked to display multimedia information, websites, electronic documents and video clips. 3. Questionnaires for satisfaction with smart technology media. The statistics used to analyze data were percentage, mean and standard deviation. The research findings were found as follows: 1. The overall quality of smart technology media were at very good level. ($\bar{X}=4.45$, S.D.=0.56) 2) The tourists were by overall satisfied with the use of smart technology media at very good level. ($\bar{X}=4.49$, S.D.=0.60), 3. The problems and suggestions included: Internet signal on mobile phone was slow and unstable that made slow downloading application, installing application and resulting in data display of various information was slower. There should be set up cell phone signal transmission tower in the area to increase the signal strength.

Keywords: Smart Technology Media; Agricultural and Cultural Tourism; Community Learning Base

บทนำ

จังหวัดสุพรรณบุรี มีประวัติศาสตร์ยาวนานนับตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี เมืองสุพรรณบุรีเป็นเมืองหน้าด่านและเป็นเมืองอู่ข้าวอู่น้ำที่สำคัญต้องผ่านศึกสงครามหลายครั้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อครั้งมีการกอบกู้เอกราชในสมัยของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ในการสงครามยุทธหัตถีและทรงมีชัยชนะเหนือพระมหาอุปราชา ณ สมรภูมิตอนเจดีย์ เป็นมหาวีรกรรมคชยุทธอันยิ่งใหญ่ที่ได้ถูกจารึกไว้ ต่อมาสภาพเมืองตลอดจนโบราณสถานถูกทำลายตามกาลเวลาเหลือเพียงซากปรักหักพัง จนกระทั่งถึงกรุงรัตนโกสินทร์ เริ่มมีการค้นหาเจดีย์ยุทธหัตถีและได้ทำการบูรณะขึ้นใหม่ ตามแผนพัฒนา

จังหวัดสุพรรณบุรี พ.ศ. 2561– 2564 (ฉบับทบทวน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 ได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาจังหวัดประเด็นการพัฒนาที่ 2 การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (สำนักงานจังหวัดสุพรรณบุรี, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2560 – 2564) สอดคล้องตามกรอบยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแนวทางการพัฒนาตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) เพื่อเป้าหมายการยกระดับประเทศไทยให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวคุณภาพอย่างยั่งยืน (คณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ, 2560) โดยจังหวัดสุพรรณบุรีได้วางยุทธศาสตร์การพัฒนาด้านการท่องเที่ยวสู่สากลโดยมีกลยุทธ์ประกอบด้วยการพัฒนาและปรับปรุงแหล่งท่องเที่ยวที่มีศักยภาพ ส่งเสริมกิจกรรมประเพณี วัฒนธรรม และผลิตภัณฑ์ทางการท่องเที่ยว โดยเพิ่มแหล่งท่องเที่ยวท้องถิ่นและแหล่งท่องเที่ยวโดยชุมชน ชุมชนนวัตกรรม วิถี แหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร มีการอนุรักษ์โบราณสถานและเมืองเก่าที่มีลักษณะพิเศษเฉพาะแห่งสืบต่อมาที่มีเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่น มีลักษณะจำเพาะของสมัยหนึ่งในประวัติศาสตร์ที่มีคุณค่าทางศิลปะ โบราณคดีหรือประวัติศาสตร์ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมสะท้อนความเป็นเอกลักษณ์มีศักยภาพในการส่งเสริมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่นำภาคภูมิใจของชุมชน ทั้งนี้ ในประวัติศาสตร์บริเวณบ้านท่าคอย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นสถานที่ปรากฏในพระราชพงศาวดารครั้งสงครามยุทธหัตถีว่าเป็นท่าข้ามลำน้ำท่าว่า (ท่าคอย) เป็นที่ตั้งค่ายในการกระทำสงครามศึกยุทธหัตถี และอาณาบริเวณริมลำน้ำตลอดขึ้นไปสู่หนองสาหร่ายนั้นเป็นสถานที่ตั้งของกองทัพสมเด็จพระนเรศวรมหาราชในบริเวณบ้านท่าคอยและสถานที่ใกล้เคียง ดังนั้น จึงมีความเหมาะสมสามารถพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวและพัฒนาเป็นฐานเรียนรู้ชุมชนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน

แต่การท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมของฐานการเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย อำเภอศรีประจันต์ ยังไม่เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยวและคนทั่วไป ทำให้นักท่องเที่ยวมีจำนวนน้อย เกษตรกรที่นำผลผลิตทางการเกษตร ทั้งอาหารแปรรูป มาจำหน่าย มีของเหลือ ทำให้ขาดทุน ขาดรายได้ จึงจำเป็นต้องหาช่องทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น

การส่งเสริมการท่องเที่ยวมีการดำเนินงานหลากหลายรูปแบบ เช่น มีการพัฒนาสื่อบนเทคโนโลยีต่างๆ ที่เกี่ยวข้องให้มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงสามารถใช้งานร่วมกันเป็นระบบอัจฉริยะที่เข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วด้วยอุปกรณ์ประเภทมือถือ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมของฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี ประกอบด้วย การจัดทำเว็บไซต์ที่สามารถแสดงผลได้บนอุปกรณ์ที่แตกต่างกันด้วยการปรับ

ขนาดให้เหมาะสมกับความละเอียดของจอภาพทุกขนาดอัตโนมัติ การถ่ายทำวิดีโอที่คมชัด
แนะนำให้ความรู้แหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมที่อยู่ในโปรแกรมแหล่งท่องเที่ยว
การจัดทำเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ และการจัดทำบอร์ดแสดงผลโปสเตอร์กลางแจ้งที่มีข้อมูล
แผนที่แหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมของฐานเรียนรู้ชุมชนโดยใส่เทคโนโลยี
เสมือนจริง (Augmented Reality: AR) โดยใช้โดยใช้แอปพลิเคชัน HP Reveal
(www.hpreveal.com) ซึ่งเป็นแอปฟรีสำหรับอุปกรณ์ iOS และ Android ที่ใช้การจดจำ
รูปภาพขั้นสูงเพื่อผสมผสานโลกแห่งความเป็นจริงเข้ากับเนื้อหาแบบอินเทอร์แอคทีฟที่
หลากหลาย เช่น วิดีโอและภาพเคลื่อนไหว ซ้อนทับเข้ากับวัตถุ โปสเตอร์ เอกสาร โบรชัวร์
หนังสือ ด้วยภาพทริกเกอร์ทำหน้าที่เหมือนเว็บลิงค์ไปยังสื่อที่เกี่ยวข้อง (Hobbs &
Holley, 2019) AR เป็นเครื่องมือที่สมบูรณ์แบบสำหรับการท่องเที่ยว เป็นการเพิ่มคุณค่า
ใหม่และเปิดโอกาสใหม่ให้กับทั้งนักท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว (Victor,
2019) และใส่คิวอาร์โค้ด (QR Code) เพื่อเป็นลิงค์เชื่อมโยงให้กับโทรศัพท์มือถือที่ติดตั้ง
แอปพลิเคชันและเปิดใช้งานกล้องทำการสแกนลิงค์ต่าง ๆ เปิดเข้าไปดูข้อมูลที่เชื่อมโยงไว้
ผลที่ได้จากการวิจัยเพื่อจะเป็นแนวทางในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ การปรับกลยุทธ์เชิงรุก
ในรูปแบบการใช้เทคโนโลยีต่างๆมาสร้างข้อมูลการสื่อสารให้มีความน่าสนใจ เพื่อส่งเสริม
ประชาสัมพันธ์ให้ความรู้แหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมที่ทันสมัยสู่สากล

ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จะได้สื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะนี้โดยการพัฒนาสื่อเทคโนโลยี
อัจฉริยะจากการนำทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีพัฒนาสื่อและทำการประเมินคุณภาพสื่อจาก
ผู้เชี่ยวชาญ ให้ได้สื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะที่มีคุณภาพ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตร
และวัฒนธรรมฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย และศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มี
ต่อสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะ ตลอดจนปัญหา และข้อเสนอแนะที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและ
วัฒนธรรมของฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะของฐาน
เรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี
3. เพื่อศึกษาปัญหา และข้อเสนอแนะที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะของฐานเรียนรู้
ชุมชนบ้านท่าคอย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงประมาถ จากประชากรนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวในฐานะเรียนรู้อุทยาน บ้านท่าคอย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 245 คน (สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสุพรรณบุรี, 2560) คำนวณขนาดตัวอย่างของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan) จำนวน 150 คน และสุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540) เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยบอร์ดแสดงผลโปสเตอร์กลางแจ้งที่พัฒนาด้วยสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะ แบบประเมินคุณภาพสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะ และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์เพื่อหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมของฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี พบว่า ได้จัดทำวีดิทัศน์แนะนำให้ความรู้แหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมที่อยู่ในโปรแกรมแหล่งท่องเที่ยว โดยตัดต่อเป็นคลิปวิดีโอ จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ 1. วัดโพธาราม 2. ศาลพ่อปู่แห้ว 3. โรงงานทำอิฐมอญ 4. สวนมะม่วงครบวงจร 5. สวนชวนชมหลากสี และได้จัดทำเว็บไซต์ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมของฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย www.eto.ku.ac.th/spku สามารถรองรับการใช้งานอย่างเหมาะสมบนอุปกรณ์หลายชนิด อีกทั้งได้บอร์ดแสดงผลโปสเตอร์กลางแจ้งมีภาพแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมของฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย พัฒนาด้วยสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะเชื่อมโยงภาพในบอร์ดกับลิงค์โดยใช้แอปพลิเคชัน HP Revel เปิดใช้งานกล้องทำการสแกนแสดงข้อมูลเพิ่มเติมได้ และ QR Code สามารถใช้มือถือเปิดกล้องสแกนเปิดลิงค์เชื่อมโยงได้โดยตรง โดยมีผลการประเมินคุณภาพของการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะบนบอร์ดแสดงผลโปสเตอร์กลางแจ้งจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านดังต่อไปนี้

1. ด้านการทำงานได้ตามฟังก์ชัน (Function Test) อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.30$, S.D.=0.66) โดยมีการใช้แอปพลิเคชัน HP Revel ร่วมกับมือถือสแกนภาพ สามารถเปิดดูลิงค์เนื้อหาที่เชื่อมโยงได้ มีใช้มือถือสแกน QR Code สามารถเปิดดูลิงค์เนื้อหาที่เชื่อมโยงได้ มีเนื้อหาที่ถูกเชื่อมโยงด้วยลิงค์ต่าง ๆ สามารถคลิกเปิดดูได้ทั้งหมด และความสามารถในการแสดงผลบนหน้าจอมือถือ ปรับเปลี่ยนมุมมองได้ถูกต้องเหมาะสม

2. ด้านประสิทธิภาพการทำงาน (Performance Test) อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.50$, S.D.=0.52) โดยมีสื่อวีดิทัศน์ มีคุณภาพ วิดีโอ มีภาพ เนื้อหา เสียงบรรยาย ถูกต้องเหมาะสมมี เว็บไซต์ มีภาพ วิดีโอ เนื้อหาข้อมูลครบถ้วน ถูกต้องเหมาะสม ปรับเปลี่ยนการแสดงผลได้ มีความเร็วในการแสดงผล เมื่อคลิกลิงค์เนื้อหาที่เชื่อมโยงอย่างต่อเนื่อง

3) ด้านเทคนิควิธีการนำเสนอ (Technique Test) อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.50$, S.D.=0.52) โดยมีสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะมีความแปลกใหม่ทันสมัยสามารถแสดงเนื้อหาและสื่อความหมายได้ดี สร้างความรู้และประสบการณ์ที่ดีในการใช้งาน

4) ด้านการใช้งาน (Usability Test) อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.55$, S.D.=0.51) ง่ายและสะดวกในการใช้งานแอปพลิเคชัน HP Reveal ในการใช้งาน QR CODE มีความเหมาะสมของการแสดงข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวด้วยสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะ มีสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะสามารถใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมครบถ้วน

2. ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะของฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี พบว่า

ด้านเทคนิค สื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะมีความแปลกใหม่ทันสมัย สามารถแสดงเนื้อหาและสื่อความหมายได้ดี นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะ **ด้านข้อมูล** มีเนื้อหาที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรม ของฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย **ด้านการออกแบบ** มีโครงสร้างที่ได้มาตรฐาน มีภาพ เนื้อหา ข้อความ มีความสวยงาม **ด้านประโยชน์** ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยว ให้ความรู้และความเข้าใจของชุมชน **ด้านความชอบ** ท่านชอบบอร์ดแสดงผลโปสเตอร์กลางแจ้งที่พัฒนาด้วยสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะ ซึ่งนักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะของฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย โดยภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X}=4.49$, S.D.=0.60)

3. ปัญหา และข้อเสนอแนะที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะของฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี

ปัญหา ของนักท่องเที่ยว มีดังนี้ สัญญาณอินเทอร์เน็ตบนมือถือมีความเร็วต่ำไม่เสถียร ความแรงของสัญญาณจากค่ายมือถือทำให้การใช้งานแอปพลิเคชัน หรือดูข้อมูลแสดงผลต่าง ๆ ผ่านมือถือทำได้ช้า ข้อเสนอแนะ ของนักท่องเที่ยว มีดังนี้ควรมีการตั้งเสาส่งสัญญาณโทรศัพท์มือถือในพื้นที่เพื่อเพิ่มความแรงของสัญญาณให้มากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมของฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. พัฒนาสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย ด้วยการออกแบบและสร้างสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะ โดยการใช้หลักการและทฤษฎี การพัฒนาสื่อ ผลจากประเมินคุณภาพของสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะพบว่าคุณภาพสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.45$, $S.D. = 0.56$) เพราะ

1. บอร์ดแสดงผลโปสเตอร์กลางแจ้งที่พัฒนาด้วยสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะโดยผู้วิจัยได้จัดทำโดยใส่เทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality) ด้วยแอปพลิเคชัน HP Reveal ร่วมกับ QR Code สามารถใช้โทรศัพท์มือถือสแกนลิงค์แล้วแสดงข้อมูลต่างๆขึ้นมาบนหน้าจอ และคลิกเข้าไปดูข้อมูลที่ได้จัดทำไว้เพิ่มเติมได้แก่ เว็บไซต์ คลิปวิดีโอ เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มาสร้างการเชื่อมโยงสื่อที่มองเห็นจับต้องได้กับสื่อดิจิทัลที่ต้องอาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่มาช่วยแสดงผลข้อมูลเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหวของวิดีโอ เสียงบรรยาย และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับแอปพลิเคชัน ที่สามารถปรับปรุงแก้ไขเปลี่ยนแปลงสื่อดิจิทัลที่อยู่ภายในนี้ให้มีความทันสมัยได้ตลอดเวลา จึงทำให้สื่อมีคุณภาพดีมากสอดคล้องกับงานวิจัยของอรรถศาสตร์ เวียงสงค์และคณะ (2553) ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อความเป็นจริงเสมือน เพื่อประยุกต์ใช้สร้างสื่อในการประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ซึ่งสื่อที่พัฒนาสามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงโดยใช้อุปกรณ์พื้นฐานทางคอมพิวเตอร์ มีลักษณะแบบตอบโต้กับผู้ใช้แบบมีลิมิตเดียวปฏิสัมพันธ์ สามารถนำเสนอความเป็นจริงเสมือนไปใช้ในการประชาสัมพันธ์มหาวิทยาลัยได้จริง และมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับงานวิจัยของนิติศักดิ์ เจริญรูป (2560) ได้ทำวิจัยเพื่อประยุกต์ใช้ความเป็นจริงเสริมในการนำเสนอข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวบนสมาร์ตโฟน กรณีศึกษาวัดพระแก้ว จังหวัดเชียงราย เป็นการนำเสนอข้อมูลความเป็นจริงเสริมจากหนังสือและจากสถานที่จริงเพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าใจประวัติ รวมถึงข้อมูลศาสนสถานภายในวัดพระแก้วเพิ่มมากขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ อำไพ ยงกุลวณิช (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาเอกสารแนะนำการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบเสมือนจริง หมู่บ้านปลาข้าว จังหวัดอำนาจเจริญ ผลการวิจัยพบว่า เอกสารแนะนำการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบเสมือนจริง หมู่บ้านปลาข้าว จังหวัดอำนาจเจริญ นำเสนอในรูปแบบเอกสารประกอบด้วยตัวอักษรและภาพนิ่งที่สามารถใช้แอปพลิเคชันในแท็บเล็ตหรือสมาร์ตโฟนเพื่อเชื่อมโยงไปยังข้อมูลเพิ่มเติมในรูปแบบเสมือนจริงอื่นได้

2. ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะ พบว่านักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะ โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X}=4.49$, $S.D.=0.60$) เพราะการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีความแปลกใหม่นำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ด้านส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ให้ข้อมูลมากกว่าภาพนิ่งที่มองเห็นด้วยตา แต่เทคโนโลยีทำให้มองเห็นข้อมูลที่อยู่ในภาพมากขึ้น นักท่องเที่ยวที่มีโทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่และมีสัญญาณอินเทอร์เน็ตสามารถดาวน์โหลดและติดตั้งใช้งานแอปพลิเคชัน HP Reveal และสามารถสแกนลิงค์ต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว มีความสนุกสนาน ตื่นเต้น ที่ได้ใช้งานสำหรับนักท่องเที่ยวที่มีโทรศัพท์รุ่นเก่ายังคงสามารถสแกน QR Code ทดแทนการใช้งานแอปพลิเคชันได้ ทำให้มีความพอใจมากที่ยังสามารถใช้งานได้อยู่ ซึ่งบอร์ดแสดงผลโปสเตอร์กลางแจ้งได้จัดทำด้วยสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะที่รองรับการใช้งานกับโทรศัพท์มือถือได้ จึงทำให้นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวารีย์ ศรีปุณะ และคณะ (2558) ได้วิจัยเรื่อง การสร้างและพัฒนาสื่อการท่องเที่ยวประเภทเว็บไซต์เพื่ออนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินการใช้สื่อการท่องเที่ยวประเภทเว็บไซต์นักท่องเที่ยวยังมีความรู้เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในแหล่งท่องเที่ยวอยู่ในระดับดีมากที่สุดมีความตระหนักต่อคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยวอยู่ในระดับมากและมีความพึงพอใจต่อสื่อการท่องเที่ยวประเภทเว็บไซต์อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ คมกฤษ จิระบุตร และคณะ (2560) ที่ได้วิจัยเรื่อง การสร้างสื่อแผนที่ท่องเที่ยวโดยการใช้เทคโนโลยี Augmented Reality เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว อำเภอเชียงของ จังหวัดเชียงราย พบว่านักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจในการใช้แผนที่ที่สร้างขึ้นสำหรับการท่องเที่ยวอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ พจนศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์ (2562) ได้วิจัยเรื่อง การส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคามโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อารญา หลวงอ้อ และ เพียงฤทัย หนูสวัสดิ์ (2562) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสริมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการท่องเที่ยววนอุทยานปราณบุรี ผลการศึกษาพบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจในภาพรวมที่มีต่อสื่ออยู่ในระดับมาก สามารถนำสื่อไปใช้งานได้จริง และผลการศึกษาของ ณกฤษ รัตนวงศา และคณะ (2563) ที่ได้วิจัยเรื่อง แผนที่ท่องเที่ยวแบบความจริงเสมือนกรณีศึกษา อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

องค์ความรู้จากการวิจัย



ภาพที่ 1 โมเดลการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมของฐานเรียนรู้ชุมชนบ้านท่าคอย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี

จากองค์ความรู้เบื้องต้นสามารถอธิบายได้ดังนี้ สื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะเป็นการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีการพัฒนาสื่อ ทฤษฎีทางจิตวิทยามาใช้ร่วมกันเพื่อให้เหมาะสมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ และลักษณะของสื่อแต่ละประเภท โดยใช้หลักการออกแบบสื่อ ADDIE Model และแบบจำลองการออกแบบเนื้อหาข้อมูลด้านคอมพิวเตอร์ ประเภทสื่อประสมปฏิสัมพันธ์ ในการสร้างความน่าสนใจให้กับนักท่องเที่ยวเพื่อสร้างจินตนาการ ให้อยากรู้อยากเห็น ในสิ่งที่ซ่อนอยู่ในเทคโนโลยี แอปพลิเคชัน HP Reveal ด้วยตัวเอง ในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะเมื่อดำเนินการเสร็จสิ้นแล้วจึงได้สื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะบนบอร์ดแสดงผลโปสเตอร์กลางแจ้งและนำไปใช้โดยให้นักท่องเที่ยวเป็นผู้ใช้งานจริงซึ่งผลที่ได้นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากและมีประโยชน์สำหรับนักท่องเที่ยวเป็นอย่างมากเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ผู้นำในระดับจังหวัดทุกภาคส่วน ส่งเสริมการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมของฐานเรียนรู้ชุมชน ในระดับต่าง ๆ เพื่อเป็นการส่งเสริม สนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงเกษตรแบบองค์รวมในเขตจังหวัดสุพรรณบุรี

2. ส่งเสริมให้ความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้เกี่ยวกับเทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรในจังหวัดสุพรรณบุรีในองค์รวม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรวิจัยเกี่ยวกับ การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมของฐานเรียนรู้ชุมชนในเขตพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี

2. ควรวิจัยเกี่ยวกับ การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมของฐานเรียนรู้ชุมชนในเขตพื้นที่อื่น เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในองค์รวม

เอกสารอ้างอิง

คณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ. (2560). *แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2560-2564)*. สืบค้น 1 มิถุนายน 2560, จาก <https://www.ubu.ac.th/web/filesup/03f2017052216244626.pdf>

คมกฤช จิระบุตร และคณะ. (2560). การสร้างสื่อแผนที่ท่องเที่ยวโดยการใช้เทคโนโลยี Augmented Reality เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว อำเภอเชียงของ จังหวัด เชียงราย. ใน มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. *รายงานสืบเนื่องการประชุมสัมมนาวิชาการ (Proceedings) การนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ครั้งที่ 17*. สืบค้น 5 มิถุนายน 2560, จาก <https://research.psr.u.ac.th/read.php?cat=ReadNews&NewsID=130>

ณกฤช รัตนวงศา และคณะ. (2563). แผนที่ท่องเที่ยวแบบความจริงเสมือน กรณีศึกษา อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *วารสารสาระคาม*, 11(1), 33-44.

นิติศักดิ์ เจริญรูป. (2560). การประยุกต์ใช้ความเป็นจริงเสริมเพื่อนำเสนอข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว กรณีศึกษา วัดพระแก้ว จังหวัดเชียงราย. *วารสารวิทยาการจัดการสมัยใหม่*, 10(1), 13-30.

พจนศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์. (2562). การส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคามโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม*, 6(1), 8-16.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

- สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสุพรรณบุรี. (2561). สถิตินักท่องเที่ยว 2561. สืบค้น 15 มิถุนายน 2561, จาก https://suphanburi.mots.go.th/graph_views.php?graph_id=30
- สำนักงานจังหวัดสุพรรณบุรี. (2560). แผนพัฒนาจังหวัดสุพรรณบุรี พ.ศ. 2561-2564 (ฉบับทบทวน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562. สืบค้น 5 มิถุนายน 2560, จาก https://ww1.suphanburi.go.th/ebook/download/?id=1108&file=files/com_ebook/2018-08_a5c4ece52843277.pdf&name=แผน+4+ปี+2561-2564.pdf
- สุสุวารี ศรีปุณณะ และคณะ. (2558). การสร้างและพัฒนาสื่อการท่องเที่ยวประเภทเว็บไซต์ เพื่ออนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย. *วารสารวิจัยสหวิทยาการไทย*, 10(3), 31-37.
- อรรถศาสตร์ เวียงสงค์และคณะ. (2553). การพัฒนาสื่อความเป็นจริงเสมือน. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 29(4), 446-455.
- อารญา หลวงอี และ เพ็ญฤทัย หนูสวัสดิ์. (2562). การพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสริม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการท่องเที่ยววนอุทยานปราณบุรี. ใน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์. *การประชุมวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ครั้งที่ 4 และการประชุมระดับนานาชาติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ครั้งที่ 1*. สืบค้น 1 ธันวาคม 2562, จาก <https://repository.rmutr.ac.th/handle/123456789/1054>
- อำไพ ยงกุลวณิช. (2561). การพัฒนาเอกสารแนะนำการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบเสมือนจริง หมู่บ้านปลาข้าว จังหวัดอำนาจเจริญ. *วารสารศรีวนาลัยวิจัย*, 8(2), 15-26.
- Hobbs, M. & Holley, D. (2019). *A Short Guide to HP Reveal: Suitable for classroom and other educational uses*. Anglia Ruskin University, Bournemouth University. Retrieved March 20, 2019, from https://microsites.bournemouth.ac.uk/flie/files/2019/05/A-Short-Guide-ToHP-Reveal-1_1.pdf
- Victor B., (2019). Top 5 Ideas How To Use Ar In Tourism. *Hospitality and Industry Technology Exposition and Conference*. Retrieved March 20, 2019, from <https://www.hospitalitynet.org/opinion/4092421.html>