

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทย เพื่อบำบัดโรค สรุปผลได้ดังนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยเพื่อบำบัดโรค
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ใช้สื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือน สำหรับการนวดไทยเพื่อบำบัดโรค
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยเพื่อบำบัดโรค

ประชากร/กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

1. ประชากร ได้แก่ ผู้เรียนของสถาบันการศึกษาที่เปิดสอนหลักสูตรนวดแผนไทยเพื่อสุขภาพและเปิดสอนในปีการศึกษาที่ 2561
2. กลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายจากผู้สมัครใจและพร้อมที่จะทดลองใช้สื่อ โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

1. สื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยเพื่อบำบัดโรค
2. แบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยเพื่อบำบัดโรค
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยเพื่อบำบัดโรค

การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. ติดต่อประสานงานกลุ่มตัวอย่างในการทดลองเพื่อสอบถามความสนใจในการใช้สื่อและอธิบาย วัตถุประสงค์ในการวิจัย วิธีการใช้ ขั้นตอนการเรียนและการประเมินผลการเรียน
2. ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 50 ข้อ
3. ให้กลุ่มตัวอย่างเรียนด้วยสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทย เพื่อบำบัดโรค จำนวนเนื้อหา 10 เรื่อง
4. ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 50 ข้อ
5. ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินความพึงพอใจ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยเพื่อบำบัดโรค ซึ่งทดสอบประสิทธิภาพสื่อแบบภาคสนามกับผู้เรียนจำนวน 23 คน โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพ (E1/E2) พบว่า มีประสิทธิภาพ 85 / 87 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยเพื่อบำบัดโรค จำนวน 100 คน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 37.594$)

3. การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยเพื่อบำบัดโรค พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาและการออกแบบหนังสือด้านมัลติมีเดียความจริงเสมือน ด้านการใช้งานของสื่อ และด้านประโยชน์ของสื่อ อยู่ในเกณฑ์ระดับมากทุกหัวข้อของการประเมิน

อภิปรายผล

1. สื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยเพื่อบำบัดโรคมี ประสิทธิภาพ 85 / 87 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ เนื่องจากได้พัฒนาขึ้นตามหลักการผลิตสื่อที่มีการวางแผนอย่างเป็นระบบยึดตามหลักการออกแบบและพัฒนาสื่อของ ADDIE และหลักการฝึกทักษะปฏิบัติของ Harrow และได้รับคำแนะนำและการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านเทคโนโลยีการศึกษาและด้านวัดและประเมินผลการศึกษา จึงทำให้ผลของคุณภาพสื่ออยู่ในระดับดีมาก

และมีประสิทธิภาพสามารถนำไปทดลองหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ สอดคล้องกับหลักการผลิตและการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาในระบบการศึกษาทางไกลของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523) ที่ว่า ควรมีระบบการผลิตสื่อที่ผ่านการตรวจสอบและวิจัยหาประสิทธิภาพแล้ว ยึดหลักการใช้สื่อประสมที่จะส่งถึงนักศึกษาจำนวนมากที่สุด และช่วยให้นักศึกษาเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด เลือกผลิตและใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและควรใช้สื่อแต่ละประเภทให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชาที่สอน และสนับสนุนซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ มานพ สว่างจิต (2557) ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อความจริงเสมือนวิชาวิทยาศาสตร์ โรงเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครนายก ซึ่งพบว่า สื่อความจริงเสมือนมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และมีประสิทธิภาพ 88.33/87.17 และสอดคล้องกับกัณฑ์ วรอาจ (2556) ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาหนังสืออ่านเพิ่มเติมที่มีความจริงเสมือน เรื่องประเทศสิงคโปร์ผ่านไอแพดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า หนังสืออ่านเพิ่มเติมที่มีความจริงเสมือนเรื่องประเทศสิงคโปร์ผ่านไอแพดมีคุณภาพอยู่ในระดับดี โดยด้านเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับดี และด้านเทคนิคมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และสอดคล้องกับ ฉัฐพงศ์ พลสมม และ สุพจน์ สุทาธรรม (2559) วิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องฮาร์ดแวร์ด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality ซึ่งผลการวิจัย พบว่าสื่อการเรียนรู้เรื่องฮาร์ดแวร์ด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality ที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

2. ผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังทดลองสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยเพื่อบำบัดโรค โดยใช้สถิติ t-test พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 37.594$) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กัณฑ์ วรอาจ (2556) ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาหนังสืออ่านเพิ่มเติมที่มีความจริงเสมือน เรื่องประเทศสิงคโปร์ผ่านไอแพดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ Fleck and Simon (2013) ที่ได้ศึกษาสภาพแวดล้อมเสมือนจริงในการเรียนรู้ดาราศาสตร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาพร้อมกับกระบวนการสืบเสาะหาความรู้โดยการเปรียบเทียบการเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมทางกายภาพและสภาพแวดล้อมจากความจริงเสมือน ผลปรากฏว่าการเรียนทั้ง 2 แบบ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้ ยังพบว่า AR ช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ทางประสาทสัมผัสนักเรียนได้ลดความซับซ้อนในการสร้างความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ AR นี้ก่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องได้อีกด้วย และสอดคล้องกับมานพ สว่างจิต. (2557). ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อความจริงเสมือนวิชาวิทยาศาสตร์โรงเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครนายก ซึ่งผลการ

วิจัยพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียน ด้วยสื่อความจริงเสมือนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ จุฑามาศ ธัญญเจริญ (2557) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาหนังสือภาพความจริงเสมือนผ่านไอแพด เรื่องทำร้ายวงมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการปฏิบัติทำร้ายวงมาตรฐานของนักเรียนอยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้เนื่องจากการพัฒนามัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดแผนไทยได้นำหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทั้งในด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษามาเป็นข้อมูลในการออกแบบและพัฒนาสื่อ และคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความสมัครใจมีคุณสมบัติผ่านการเรียนนวดพื้นฐานและจุดสัญญาณและผ่านการเรียนวิชาร่างกายมนุษย์มาแล้วซึ่งเป็นพื้นฐานที่ต้องมีก่อนการใช้สื่อมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดแผนไทยและสนใจอยากเรียนรู้ด้วยสื่อ จึงนำไปสู่การบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ได้และส่งผลทำให้มีความรู้และทักษะเพิ่มขึ้น

3. ผู้เรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยเพื่อบำบัดโรคพบว่าด้านเนื้อหาและการออกแบบหนังสือ ด้านมัลติมีเดียความจริงเสมือน ด้านการใช้งานของสื่อ ด้านประโยชน์ของสื่อ อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ทุกหัวข้อของการประเมิน มีผลมาจากการทดลองนี้เป็นสื่อที่ทันสมัยและยังไม่เคยมีใช้ในการเรียนการสอนนวดไทย ซึ่งเทคโนโลยีที่ใช้นี้มีความทันสมัย สะดวกต่อการเรียนรู้และการใช้งาน เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมาก สอดคล้องกับ Markus, Wang & Lee (2012) ที่ว่า เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริงที่พัฒนาขึ้นสามารถดึงดูดใจผู้เรียน สามารถส่งเสริมการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ในรูปแบบใหม่และน่าสนใจได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาทำให้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ส่งผลให้สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ได้ดีและน่าสนใจมากขึ้นกว่าเดิม และสอดคล้องกับวิวัฒน์ มีสุวรรณ (2555) ที่กล่าวว่าพัฒนาการของเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริงสามารถนำมาใช้กับการเรียนการสอนแบบปกติแบบเผชิญหน้าในลักษณะร่วมกันเรียนรู้ในห้องเรียนหรือห้องเรียนระยะไกล ผู้เรียนจะได้ใช้กระบวนการคิด การใช้ภาษาพูด ภาษาท่าทาง หรือการสื่อสารอื่นๆ นำมาใช้ในการเรียนรู้ ทั้งนี้เนื่องจากโลกเสมือนผสมผสานโลกจริงมีศักยภาพการนำเสนอเนื้อหาที่ได้เปรียบกว่าการใช้สื่อแบบเดิม และเปิดโอกาสให้สามารถเลือกรูปแบบการสื่อสารที่หลากหลายและเป็นธรรมชาติมากขึ้น ด้วยการเรียนรู้ที่เพิ่มพื้นที่การเรียนรู้ทางกายภาพในรูปแบบสามมิติของผู้เรียนร่วมกัน และสร้างรูปแบบการตอบสนองและปฏิสัมพันธ์ที่แปลกใหม่ร่วมกันได้ โดยเทคโนโลยีนี้มีข้อดี คือ ลดข้อจำกัดในเรื่องของรอยต่อระหว่างสภาพแวดล้อมจริงและเสมือนได้ ความสามารถในการยกระดับความเป็นโลกแห่งความจริงได้ และเรียนรู้แบบเผชิญหน้ากัน ได้ทั้งในห้องเรียนเดียวกันและได้จากระยะไกล และสอดคล้องกับงานวิจัย

ของ กัณฺฐิ วรอาจ (2556) วิจัยเรื่อง การพัฒนาหนังสืออ่านเพิ่มเติมที่มีความจริงเสมือน เรื่องประเทศ สิงคโปร์ผ่านไอแพดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และอนุภาค สว่างแสง (2560) วิจัย เรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริง (Augmented Reality: AR) เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง ฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์ และฉันทุพงศ์ พลสมย และ สุพจน์ สุทาธรรม (2559) วิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง ฮาร์ดแวร์ด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality และปัญญาจรัญ ทับเปี้ย (2555) วิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดสื่อประสมแบบโลกเสมือนผสานโลกจริง เรื่อง โครงสร้างและการทำงานของหัวใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผลการวิจัยมีความพึงพอใจในระดับมาก นอกจากนี้ยังมีการวิจัยของ จุฑามาศ ธัญญเจริญ (2556) การพัฒนาหนังสือภาพความจริงเสมือนผ่านไอแพดเรื่องตำราวงมาตรฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และปัญญาจรัญ ทับเปี้ย (2555) วิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดสื่อประสมแบบโลกเสมือนผสานโลกจริง เรื่อง โครงสร้างและการทำงานของหัวใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และมานพ สว่างจิต (2557) วิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อความจริงเสมือนวิชาวิทยาศาสตร์ โรงเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครนายก ซึ่งผลการวิจัยมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เพราะสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยเพื่อบำบัดโรคเป็นสื่อทันสมัยที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สะดวกต่อการใช้งานทุกที่ทุกเวลาที่ต้องการเรียนรู้ทำให้เกิดบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่ดีต่อการเรียนรู้

จากคุณสมบัติที่ดีของสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยเพื่อบำบัดโรคที่ทำให้ผู้เรียนพึงพอใจดังกล่าวแล้ว จุดเด่น คือ เป็นสื่อที่ทันสมัยเข้าถึงสื่อได้ง่ายสะดวกด้วยการใช้สมาร์ตโฟนที่พกติดตัวในการศึกษาได้ทุกที่ และยังมีจุดเด่นในหลายๆด้าน คือ เนื้อหาชัดเจนและเข้าใจง่าย ตัวอักษร ภาพกราฟิก สวยงามใช้งานง่าย ขนาด รูปเล่ม สวยงามน่าสนใจ การลำดับเนื้อหาง่ายต่อการเรียนรู้ อธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน ระยะเวลาการนำเสนอเนื้อหาที่มีความเหมาะสม ภาพ เสียงบรรยาย และตัวอักษรชัดเจนสอดคล้องกับเนื้อหา ภาพกราฟิกเหมาะสมสวยงามสื่อความหมายได้ชัดเจน รูปแบบและลำดับขั้นตอนการนำเสนอน่าสนใจช่วยให้เกิดความรู้จากนามธรรมให้เป็นรูปธรรม การใช้งานของสื่อมีความสะดวกแสดงผลมัลติมีเดียความจริงเสมือนได้รวดเร็ว สามารถควบคุมการแสดงผลตามที่ต้องการได้ นอกจากนี้ยังมีประโยชน์ที่สำคัญคือทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับมัลติมีเดียความจริงเสมือนซึ่งผู้เรียนสามารถควบคุม หยุดเล่น ย้อนกลับ (reverse) และเดินหน้า (forward) ได้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ตามความสามารถของตนเองได้

4. ข้อเสนอแนะของผู้เรียนในการตอบแบบประเมิน

สรุปผลจากข้อเสนอแนะของผู้เรียนในประเด็นต่างๆ คือ ควรมีการสร้างเนื้อหาให้มากกว่านี้ โดยให้มีครบเนื้อหาทุกโรคและมีเทคนิคการนวดต่างๆมากขึ้น ควรเพิ่มสีสันทัน โดยพิมพ์เป็นภาพสี ทั้งหมดเพราะจะทำให้หน้าอ่านมากยิ่งขึ้น ควรใช้กับ smartphone ระบบปฏิบัติการอื่นได้ด้วย ควรสร้างเนื้อหาให้อยู่ในแอปพลิเคชันเดียว หรือสร้างเนื้อหาทั้งหมดในแอปพลิเคชัน เนื่องจากการพัฒนาสื่อในการวิจัยครั้งนี้มีขีดจำกัดในเรื่องงบประมาณ และเวลาในการวิจัย ดังนั้นข้อเสนอแนะดังกล่าวควรนำไปพัฒนาต่อยอดงานวิจัยเกี่ยวกับการนวดไทยในครั้งต่อไป ซึ่งตรงกับข้อเสนอแนะที่ผู้เรียนกล่าวว่า ควรมีขายตามร้านหนังสือทั่วไป และอยากให้มีการพัฒนาสื่อเพิ่มขึ้นต่อไปเรื่อยๆ

ในประเด็นที่ว่าเนื้อหาส่วนใหญ่บอกเพียงแนวเส้นใด จุดใด หากเป็นคนที่ไม่มีความรู้เรื่องการนวดเลยอาจผิดพลาดได้ หากต้องการให้ผู้ที่ไม่มีความรู้เรื่องการนวดใช้หนังสือเล่มนี้ อาจจะมีเกริ่นความรู้พื้นฐานเรื่องจุด/เส้น/ข้อควรระวังในการนวดไว้ด้วย อยากให้มีภาพอนาโตมีบอกพวกกล้ามเนื้อ เส้นเลือด เส้นประสาท ข้อเสนอแนะดังกล่าวผู้วิจัยได้ตระหนักถึงในการสร้างสื่อที่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและงบประมาณ ซึ่งได้วิเคราะห์เนื้อหาพร้อมกับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาในการสร้างสื่อแล้ว และได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างให้เป็นผู้ที่มีความรู้และผ่านการเรียนพื้นฐานการเรียนอนาโตมี และนวดไทยเบื้องต้นในหลักสูตรมาแล้ว

ข้อเสนอแนะ

จากผลสรุปและการอภิปรายผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การผลิตสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยจำเป็นจะต้องพิจารณาความต้องการและความพร้อมของผู้เรียนซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการเลือกใช้และออกแบบ/ผลิตสื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสม

1.2 การใช้สื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยนั้น ผู้เรียนต้องเป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนเบื้องต้นจึงจะสามารถเข้าถึงสื่อได้สะดวกและใช้งานได้เป็นอย่างดี ดังนั้นสถาบันการศึกษาที่เปิดสอนทางด้านนวดไทยจึงควรมีวิชาพื้นฐานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ การใช้อินเทอร์เน็ตและแอปพลิเคชันต่างๆในการ

เรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนเพื่อเป็นพื้นฐานให้กับผู้เรียนได้รู้เท่าทันเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่จะนำไปใช้ในการศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตนเอง

1.3 การใช้สื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยสำหรับการเรียนการสอนเนื้อหาวิชาของสถาบันการศึกษานั้น ต้องนำไปใช้กับผู้เรียนที่มีความพร้อมในการใช้สมาร์ทโฟนที่ติดตั้งระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งในปัจจุบันมีผู้เรียนใช้งานเป็นจำนวนมากขึ้น สถาบันการศึกษาจึงควรมีการผลิตสื่อมัลติมีเดียความจริงเสมือนเพิ่มมากขึ้นเพื่อเป็นทางเลือกในการเรียนรู้ตามความต้องการของผู้เรียนและเป็นสื่อที่ทันสมัยช่วยส่งเสริมและกระตุ้นการเรียนรู้ได้ดี สะดวกในการใช้งาน สามารถเชื่อมโยง/ประสานสื่ออื่นๆ ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

1.4 สามารถนำสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยไปประยุกต์ใช้/พัฒนา/ใช้เต็มรูปแบบในการสร้างมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับเนื้อหาวิชาในหลักสูตรนวดไทยที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และ โครงการฝึกอบรมอื่นๆ ในสถาบันการศึกษาของไทย

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยในเนื้อหาอื่นที่มีการเปิดสอนในแต่ละสถาบันการศึกษา

2.2 ควรมีการศึกษการสร้างมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยในเนื้อหาอื่นๆ โดยการสร้างแอปพลิเคชันเฉพาะ

2.3 ควรมีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยให้มีเทคโนโลยีและกราฟิกเคลื่อนไหวเกี่ยวกับอนาโตมีทั้งกล้ามเนื้อ เส้นเลือด เส้นประสาท

2.4 ควรมีการสร้างสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียความจริงเสมือนสำหรับการนวดไทยกับผู้เรียนที่มีความพบพร่องทางการได้ยินเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง